

CASIO®

# 遊ぶ



## PV-7

### [取扱説明書]

- ステップ 1 これがPV-7!
- ステップ 2 こんなことに注意
- ステップ 3 しっかりつなごう
- ステップ 4 PV-7の仲間たち
- ステップ 5 ゲームで遊ぼう
- ステップ 6 BASICを使ってみよう
- ステップ 7 キーボードを使いこなそう

**MSX**

※MSXはマイクロソフト社の商標です。



# はじめに

このたびは、CASIO PV—7をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

CASIO PV—7は、メーカーや機種を問わない統一規格のMSX対応・パーソナル・コンピュータです。

豊富なグラフィック命令や、ゲーム・アニメーションづくりにかかせない、スプライト機能などをもつPV—7のMSX BASICは充分みなさまにご満足いただけると思います。

この本は、PV—7の取扱い方法とMSX BASICの第一歩までを紹介してあります。

PV—7については、この他、BASICガイド、プログラムライブラリーの2冊を用意してあります。この3冊をお読みになり、PV—7を楽しくご使用くだされば、さいわいです。



PV-7を買ってワクワク、ドキドキこの本をひらいたみなさん、ごきげんよう。わたしはバーネットおばさんです。どうぞよろしく。

おばさんは、ピアノの先生をしています。キミたちと同じようにPV-7を買ったのですが、これがなかなか面白い。

そこで、私1人で楽しんでではもったいないので、近所のお子さんたちを集めてみんなで遊ぶことにしたわけ。

PV-7はMSXといって統一規格のコンピュータなのです。統一規格っていうのは、他の会社のMSXのコンピュータと同じ作りということ。つまり、MSX用のプログラムだったら、どこの会社のMSXでも使えるのです。だから、もしお友だちにMSXを使っている子がいたら、その子の作ったプログラムをキミたちのPV-7でも使えます。もちろん、キミたちの作ったプログラムをお友だちが自分のMSXで使うこともできるっていうわけ。

この本には、主にPV-7のつなげ方や操作の仕方が書いてあります。では、さっそくPV-7で遊ぶための第一歩。じゃ、始めましょう。





# もくじ

ステップ 1      これが P V — 7 ! ————— 4 ページ

ステップ 2      こんなことに注意————— 6 ページ

ステップ 3      しっかりつなごう————— 8 ページ

ステップ 4      P V — 7 の仲間たち————— 10 ページ



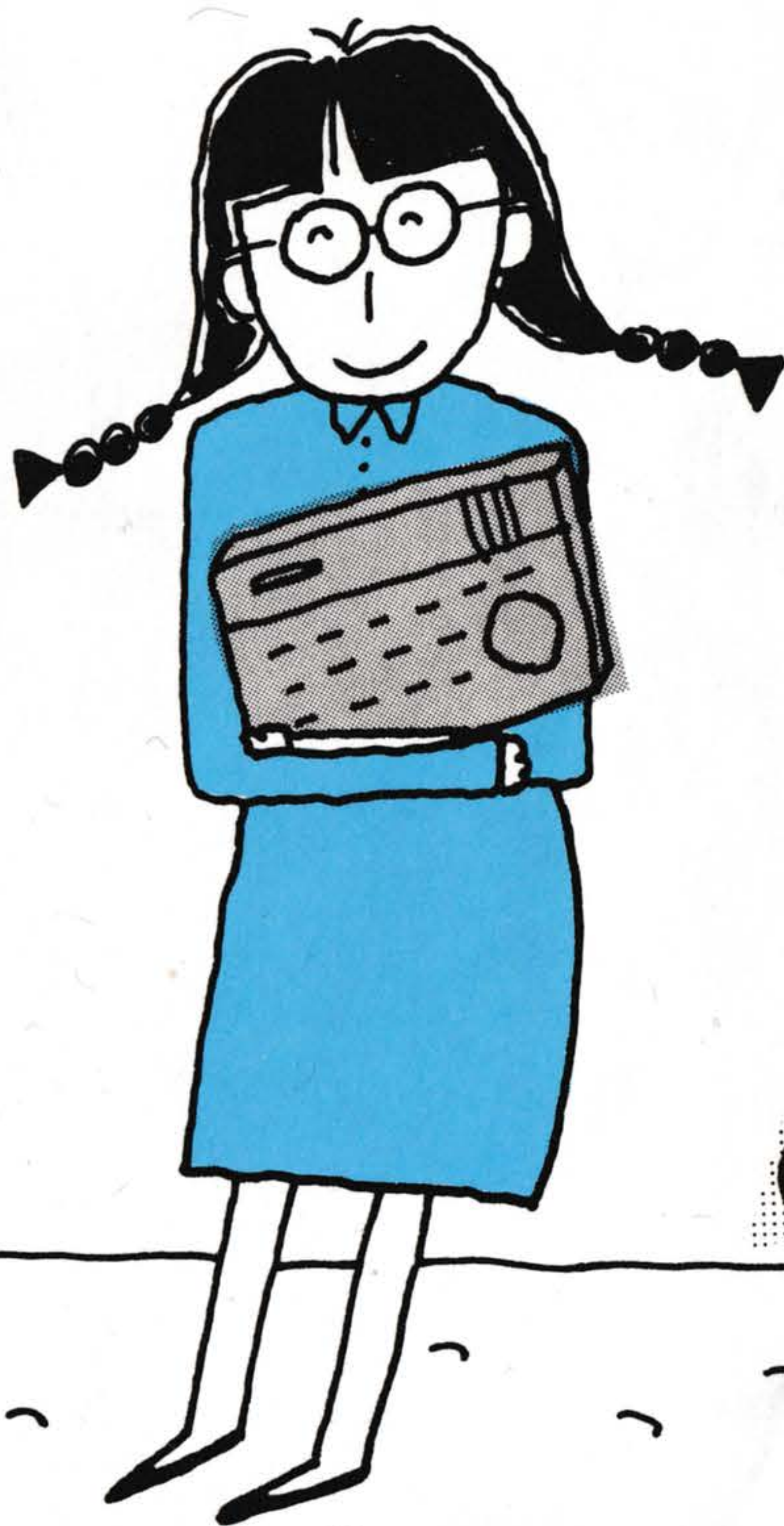


ステップ 5      ゲームで遊ぼう—————12ページ

ステップ 6      B A S I C を使ってみよう—14ページ

ステップ 7      キーボードを使いこなそう—16ページ

資料編—————22ページ  
(メモリマップ、仕様、困ったときは!?)





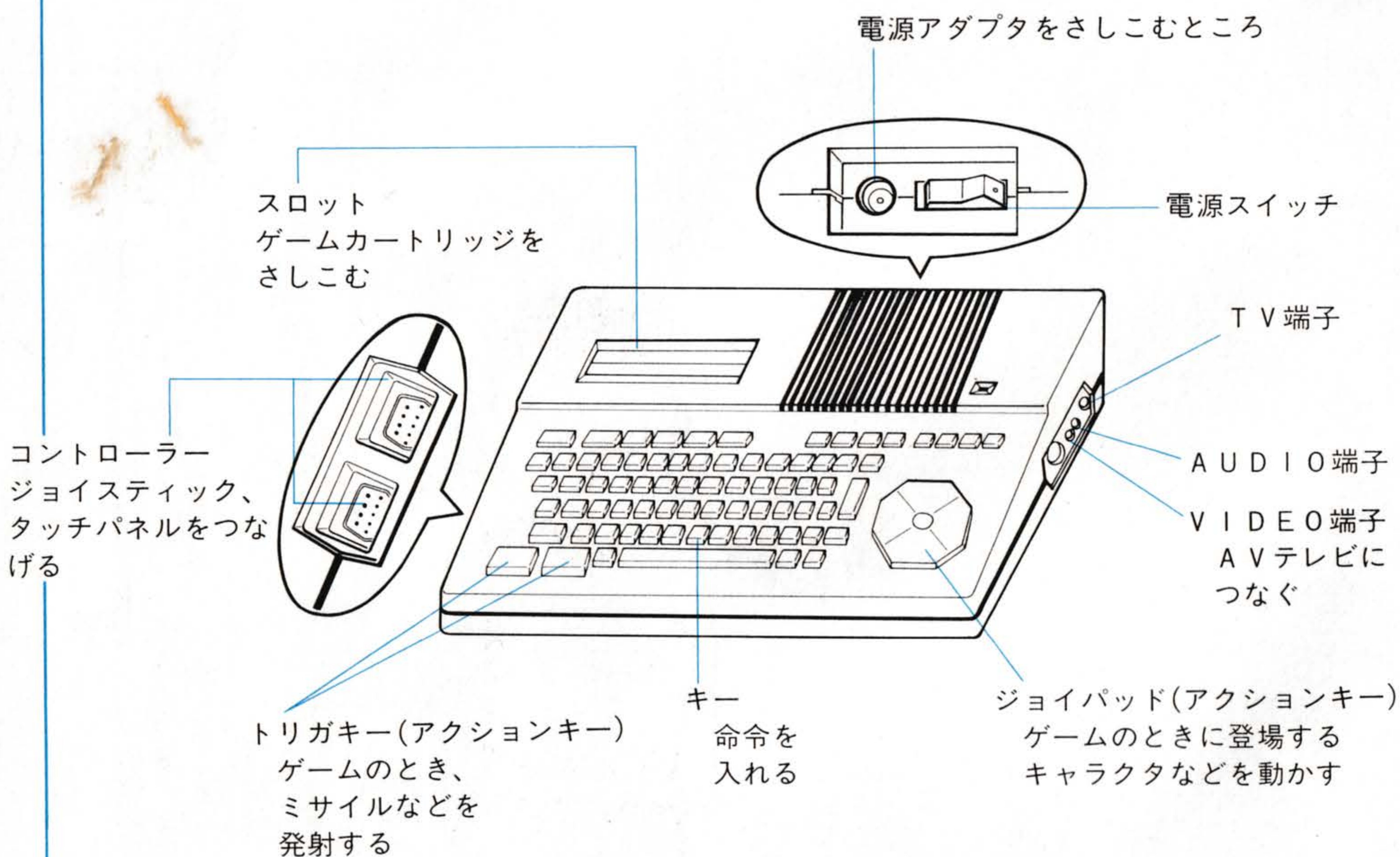
# ステップ1 これがPV-7!

PV-7をお店から買ってきて箱を開けると、これだけのものが入っているはず。

箱をあけたら、中味をたしかめて、それぞれの名前をおぼえましょう。

## PV-7 本体

PV-7の頭脳です。ここでキミたちの命令を聞いてくれるのです。



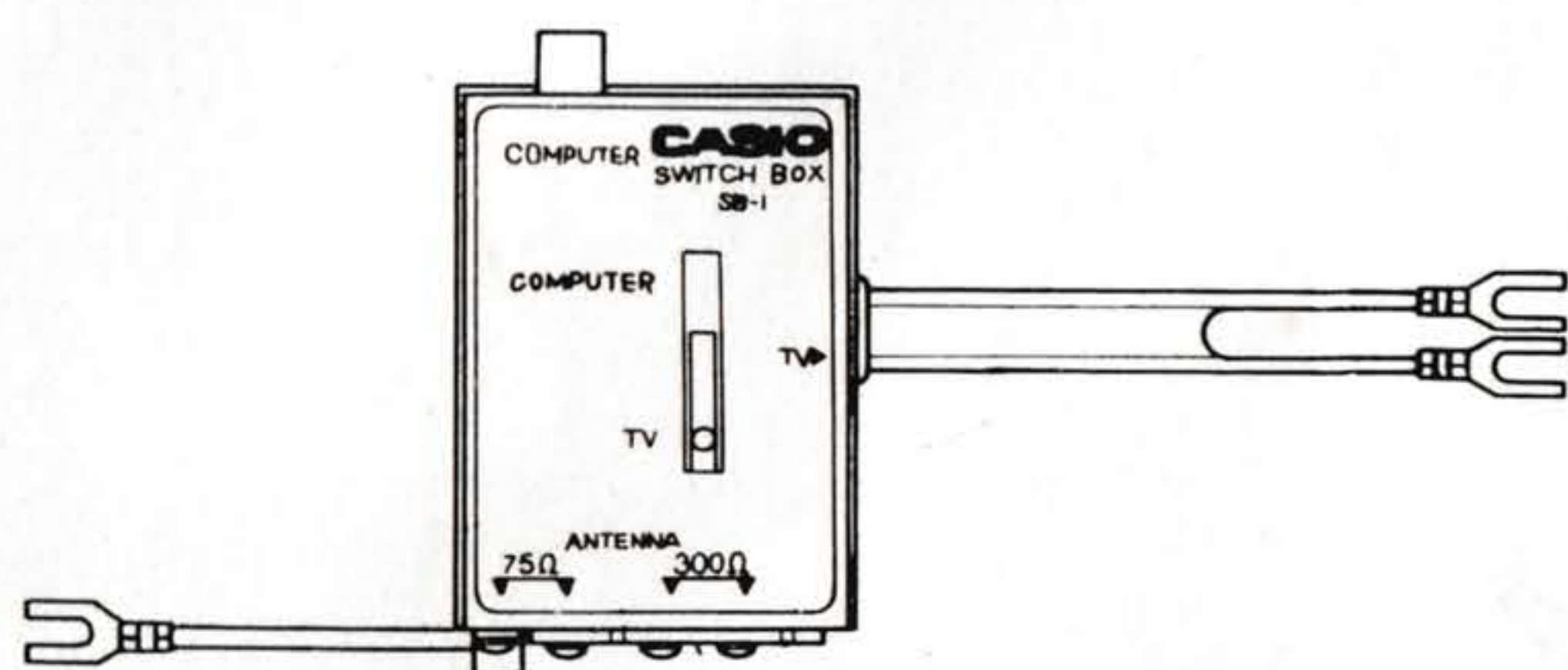
## ★注意!!

スロットには、ゲームカートリッジ、増設RAM以外はさしこまないでね。



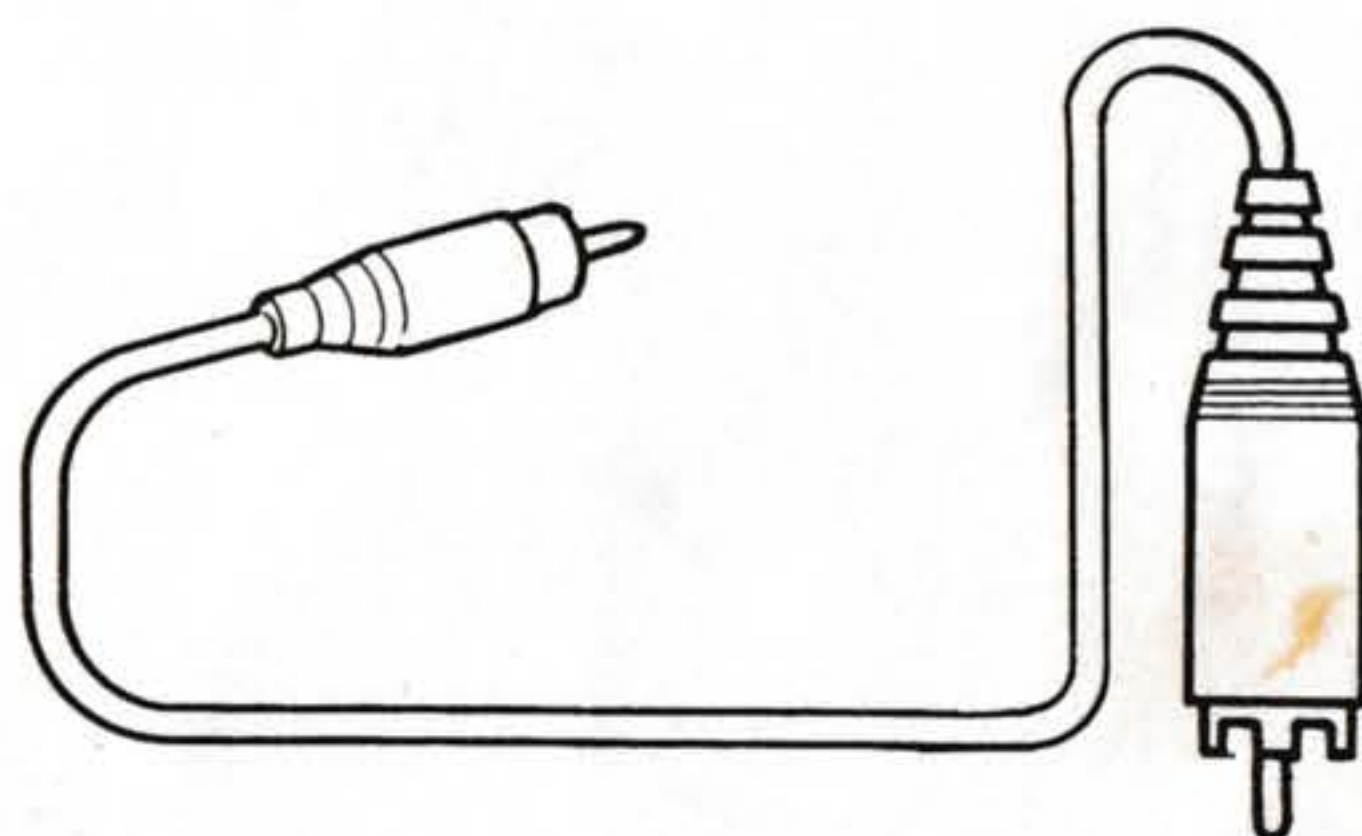
### 切り替えスイッチボックス

テレビを見るか、P V—7で遊ぶか、どちらにするか切りかえをします。



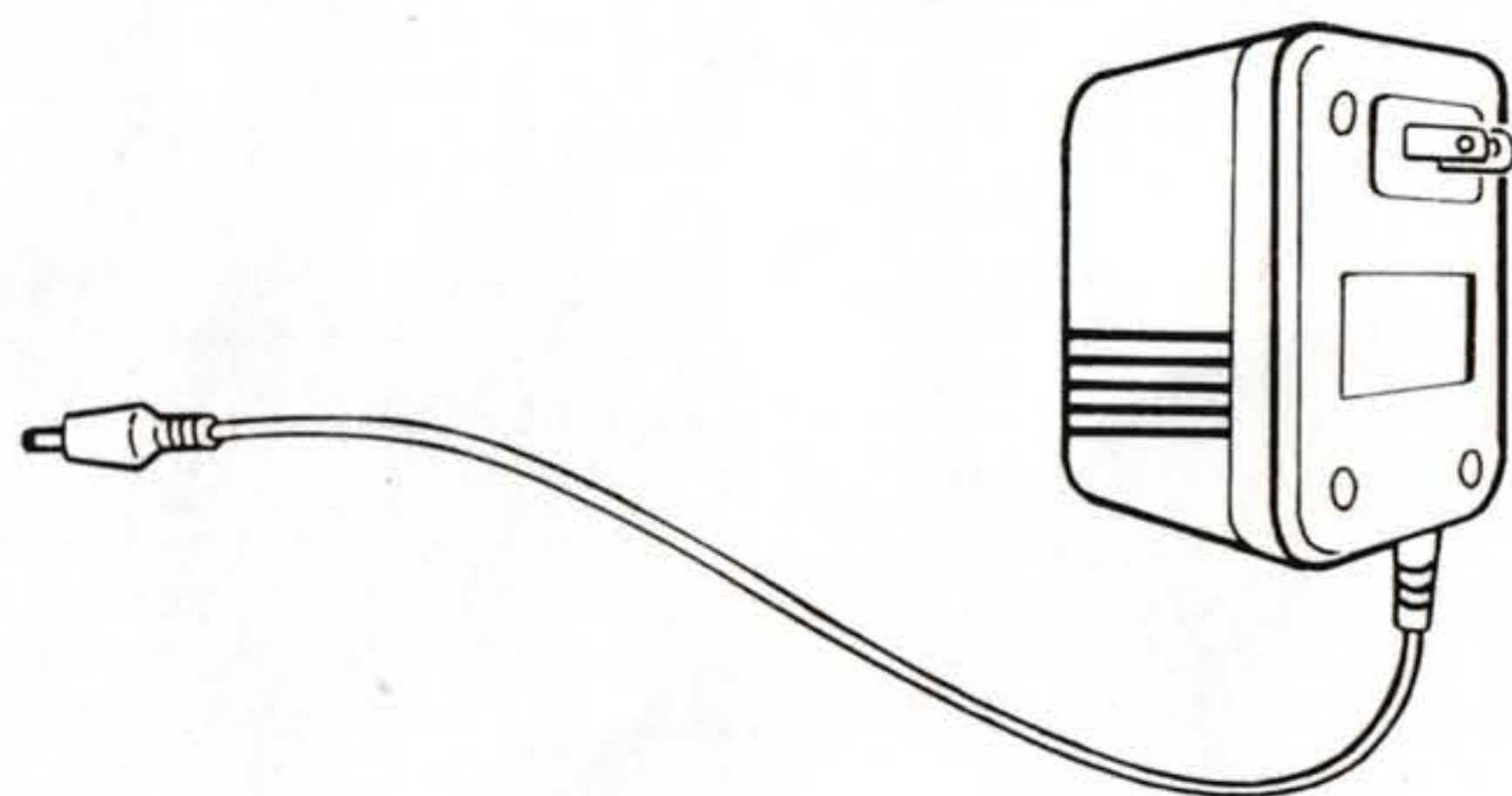
### 接続用ケーブル

切り替えスイッチボックスとP V—7の本体をつなげます。



### 電源アダプタ

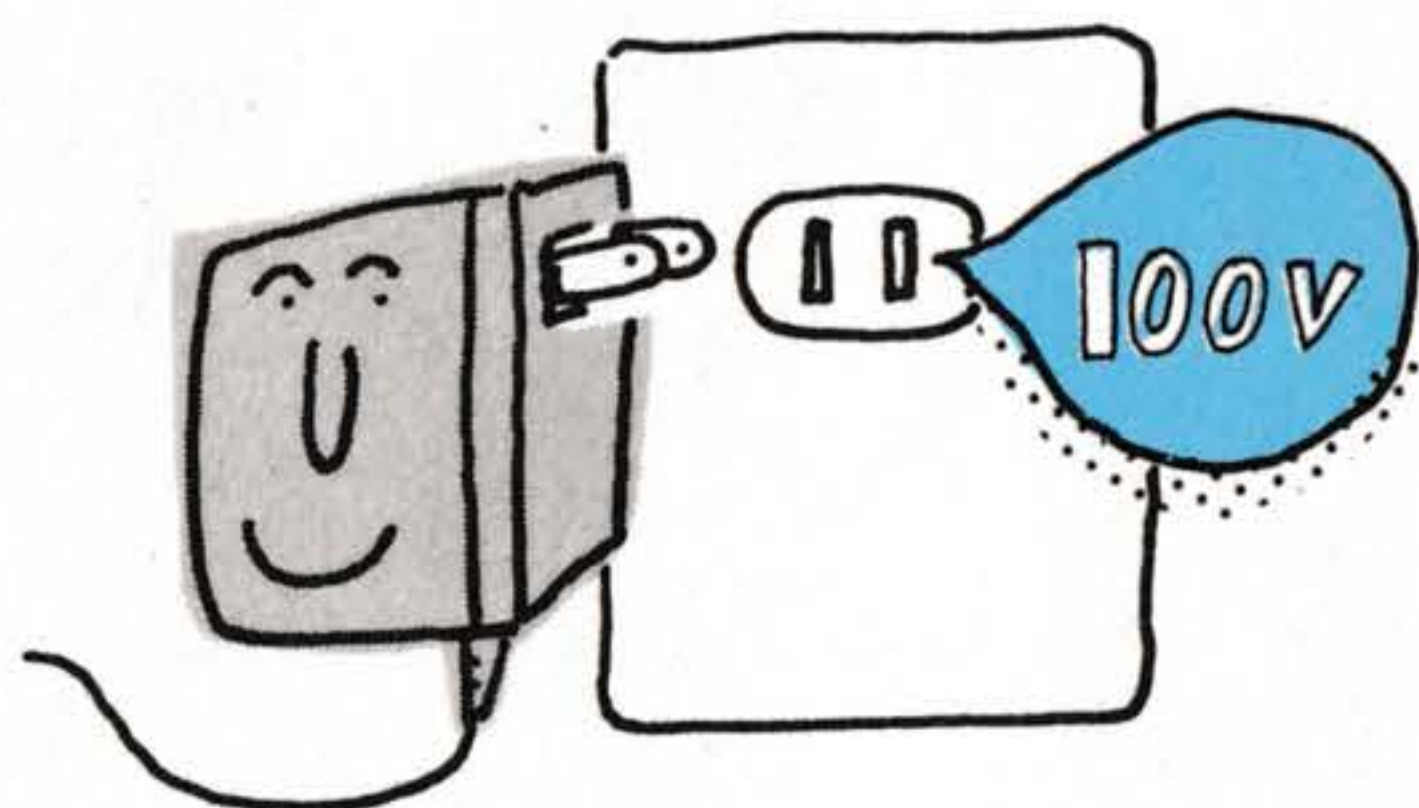
P V—7の本体をコンセントにつなげて、電気を送ります。





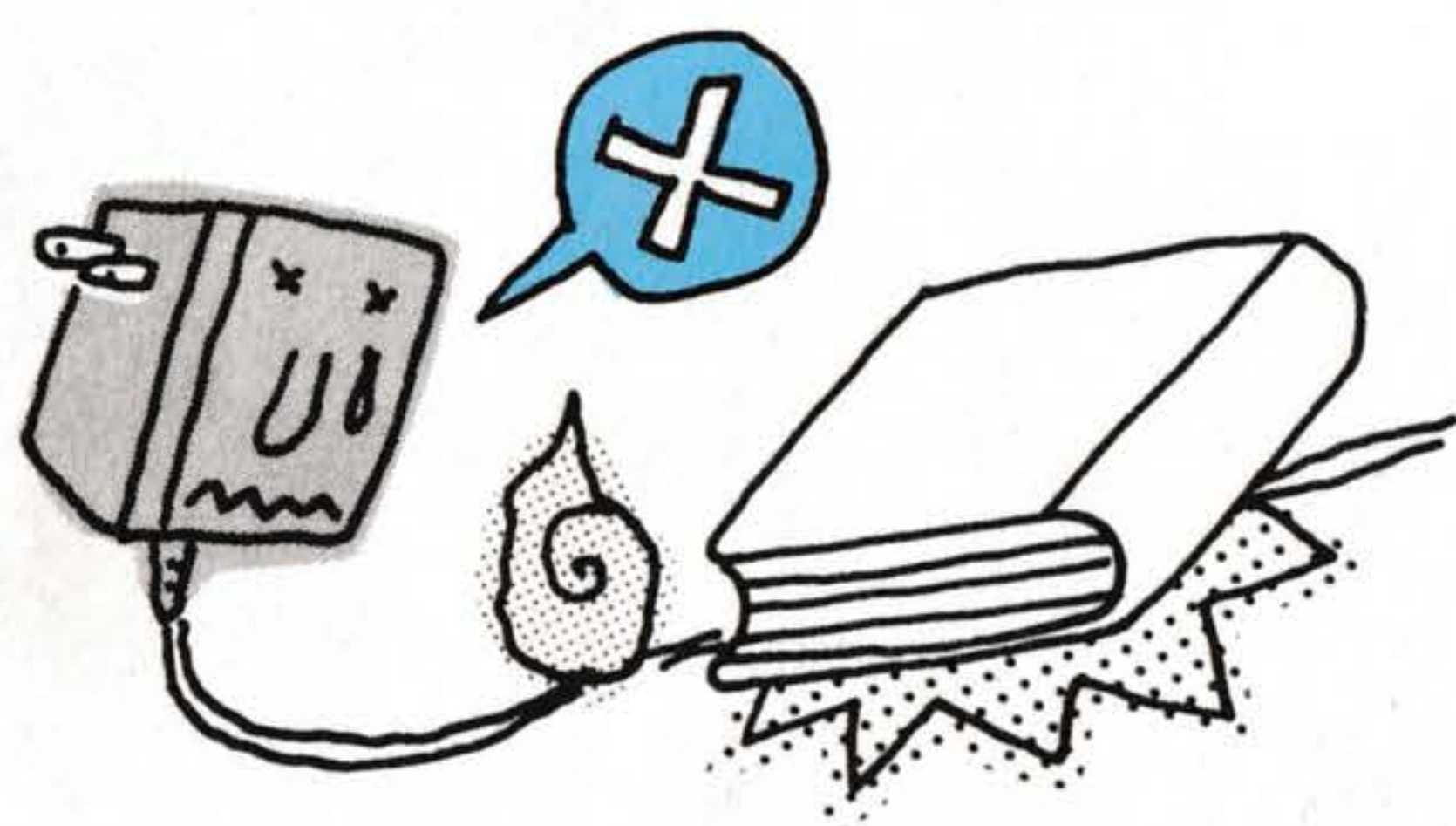
# ステップ2 こんなことに注意

## ●電源について



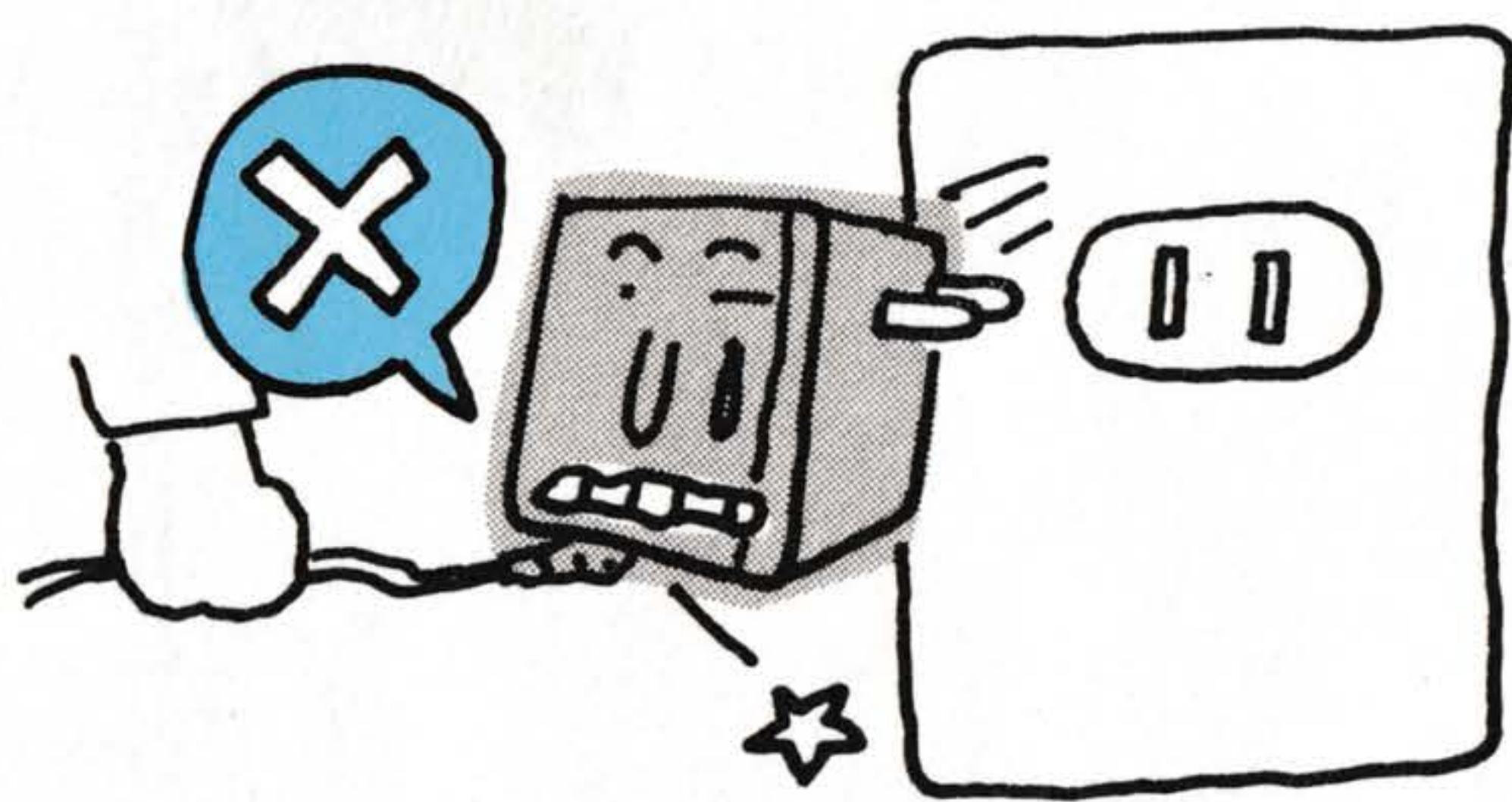
★家庭用電源コンセント（A C 100 V）につなげて。

★外国では使えません。



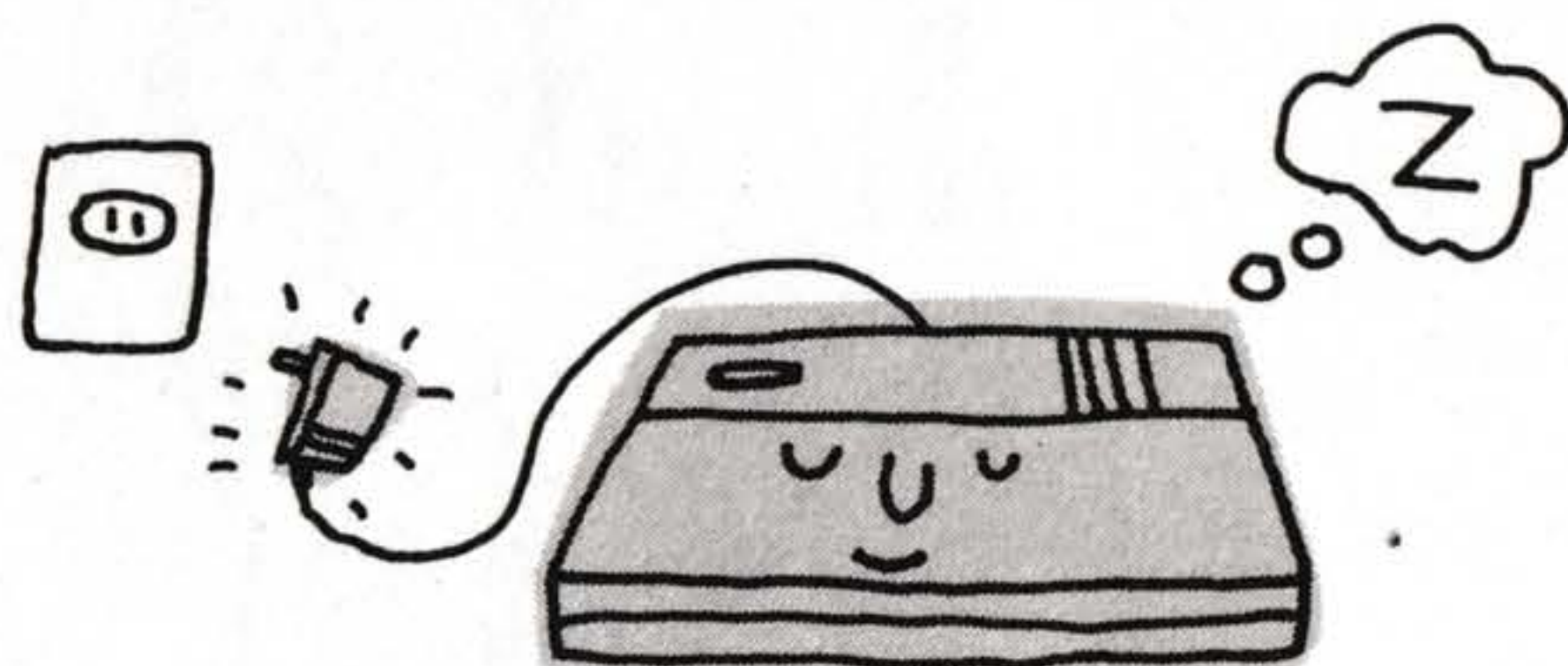
★コードを無理に曲げたり、重い物をのせないで。

★傷がついたコードは使わないで。



★電源を抜くときにはプラグを持って抜こうね。

★もしも、異常が起きたら電源を切ってコンセントからはずしてね。

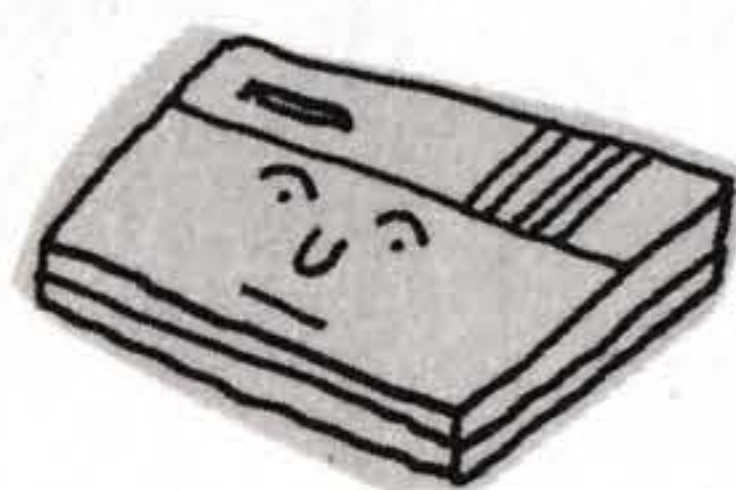
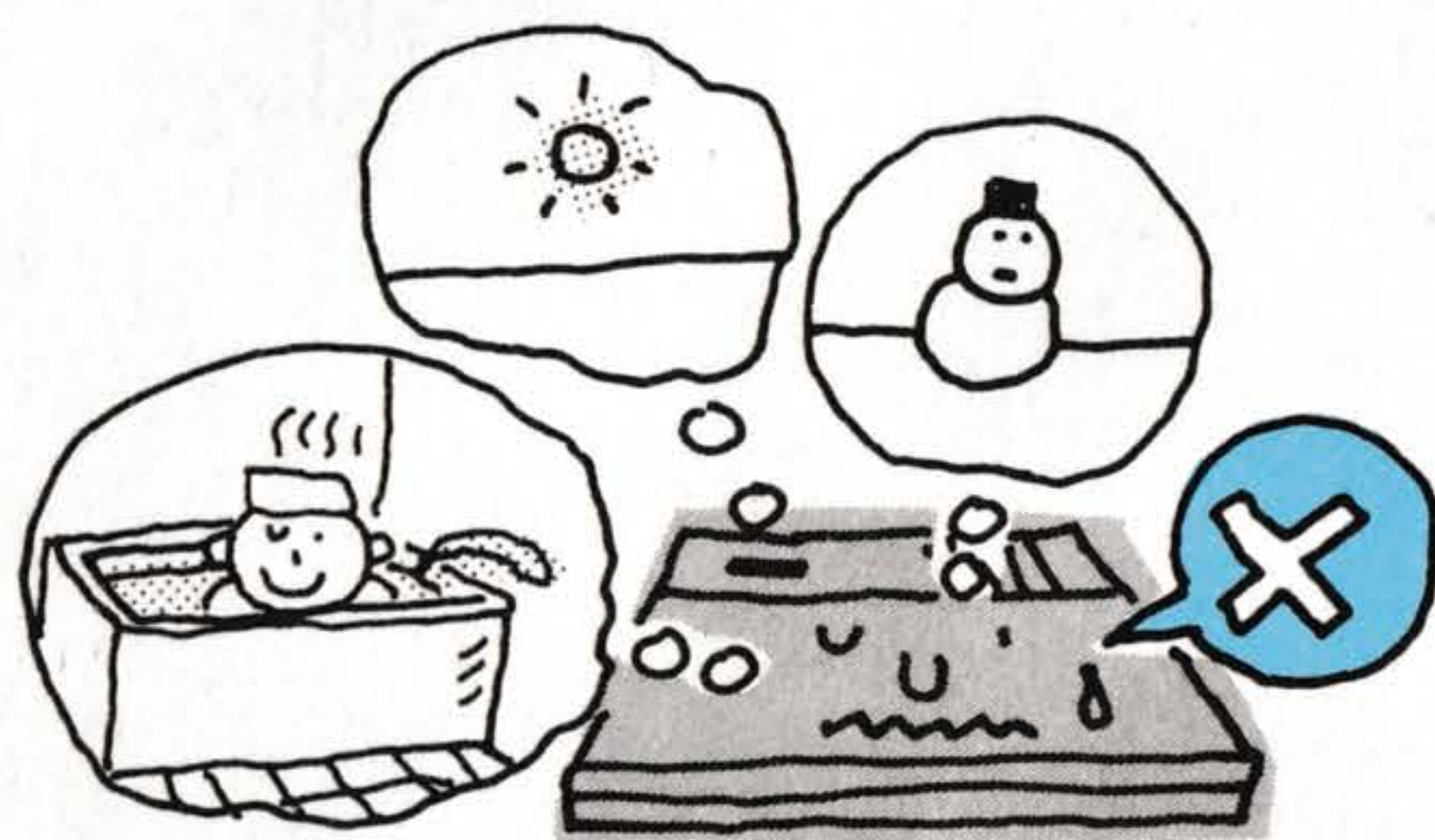
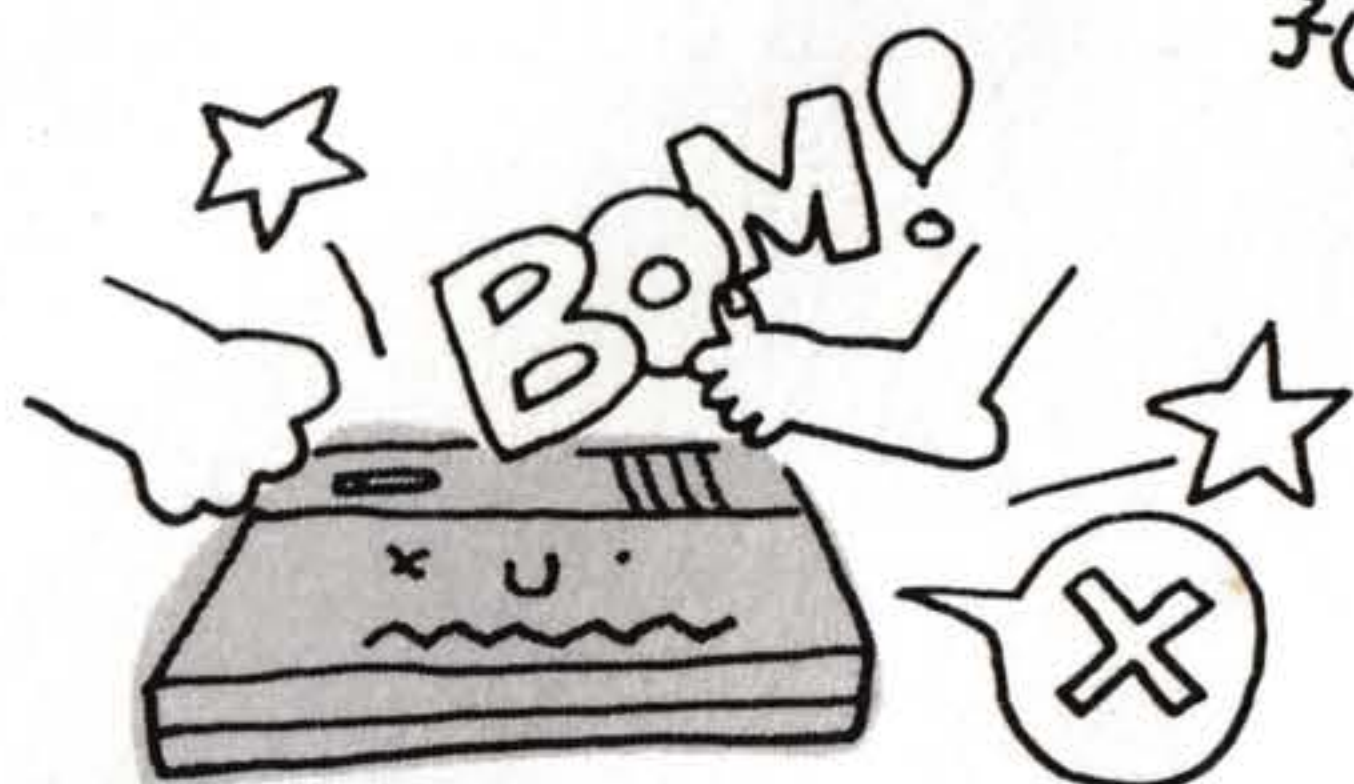
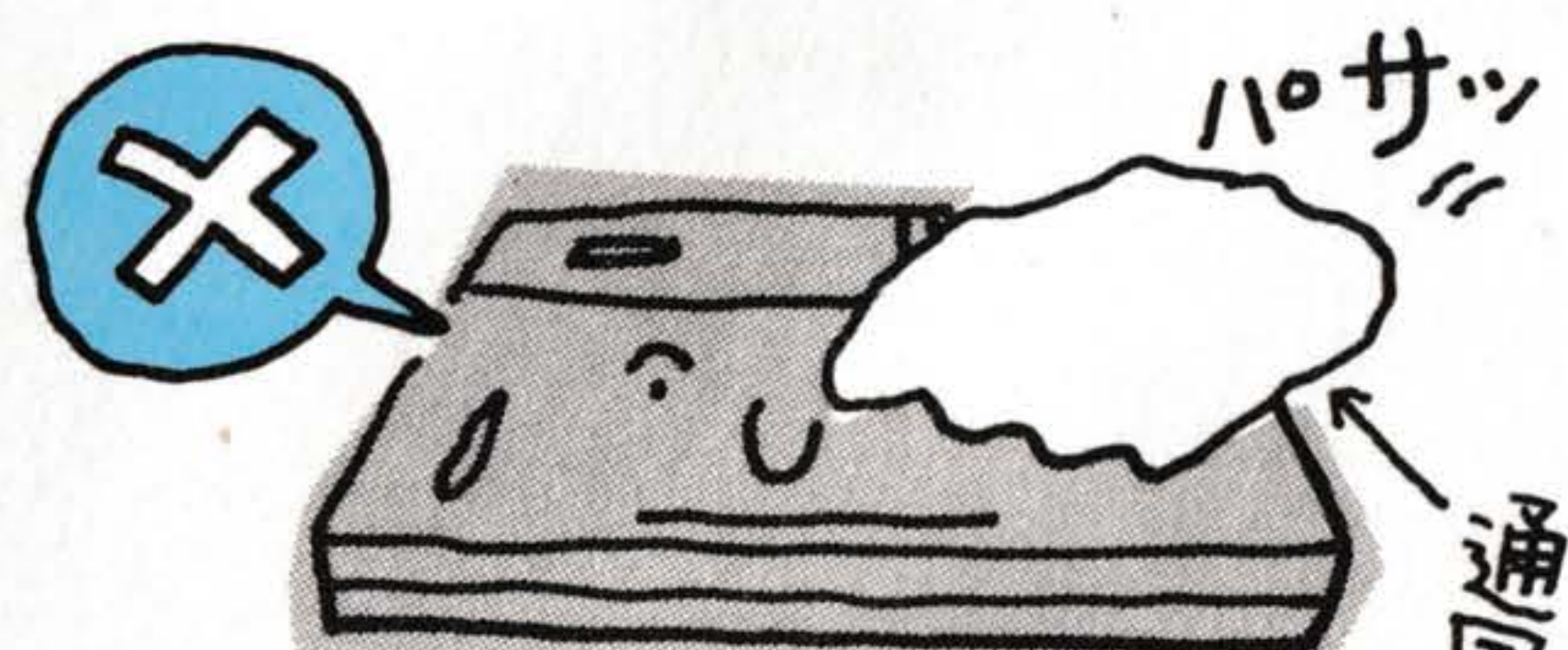


★長い間使わないときには、コンセントから抜いておきましょう。

おかしいなと思ったらまず、“困ったときは!?”（24ページ）を見てくださいね。



## ● 本体について



★通風孔はふさがないで。

★乱暴しないで。

★分解しないで。

★ものを上にのせないで。

★温度が高いところや水のそばでは遊ばないで。

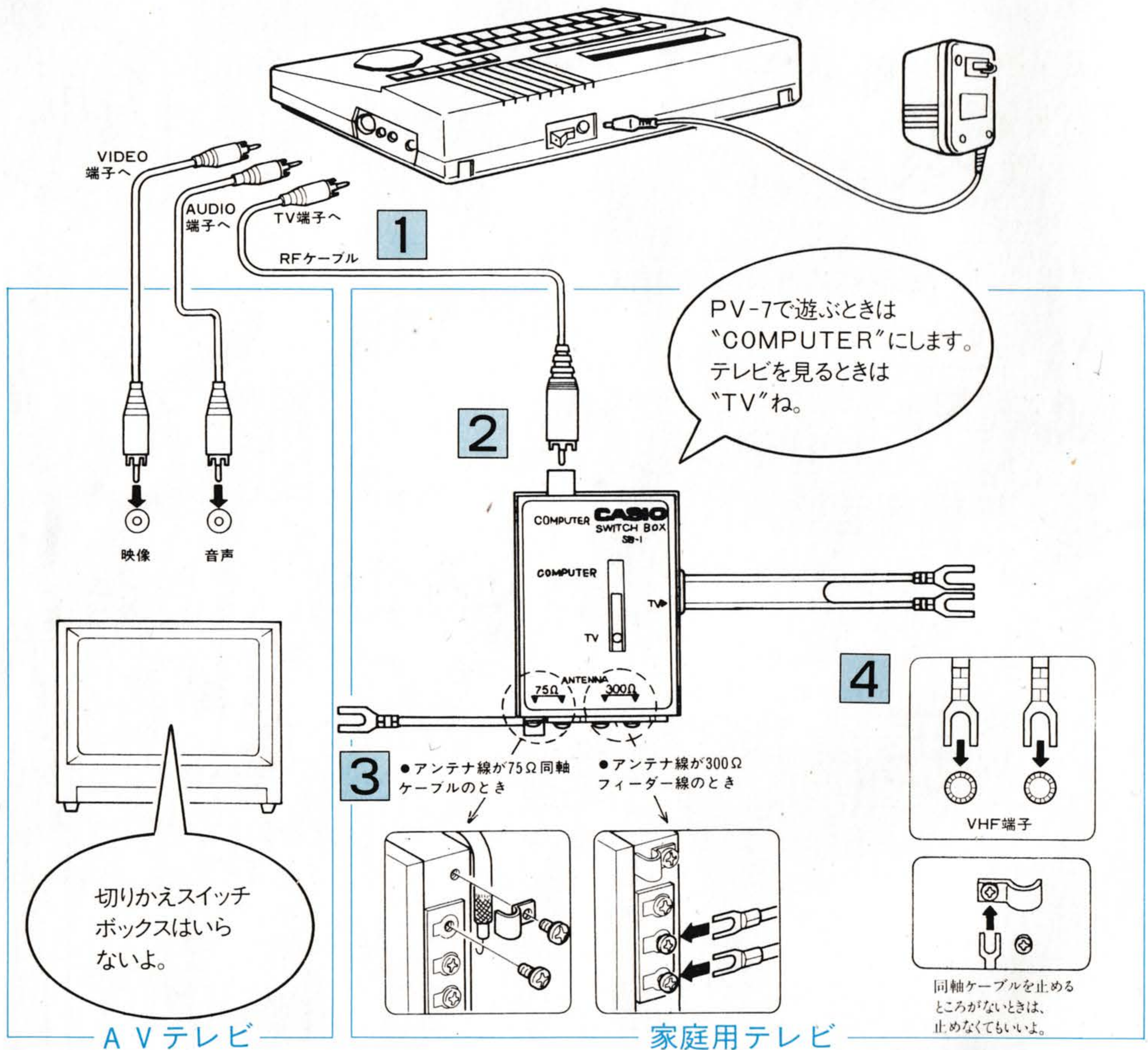
★テレビとP V-7は少しはなして使いましょう。

★P V-7の近くにあるテレビやラジオに雑音が入ったらP V-7をはなしてね。

★よごれたら「かわいたやわらかい布」か、「中性洗剤にひたしよくしぼった布」でふきましょう。

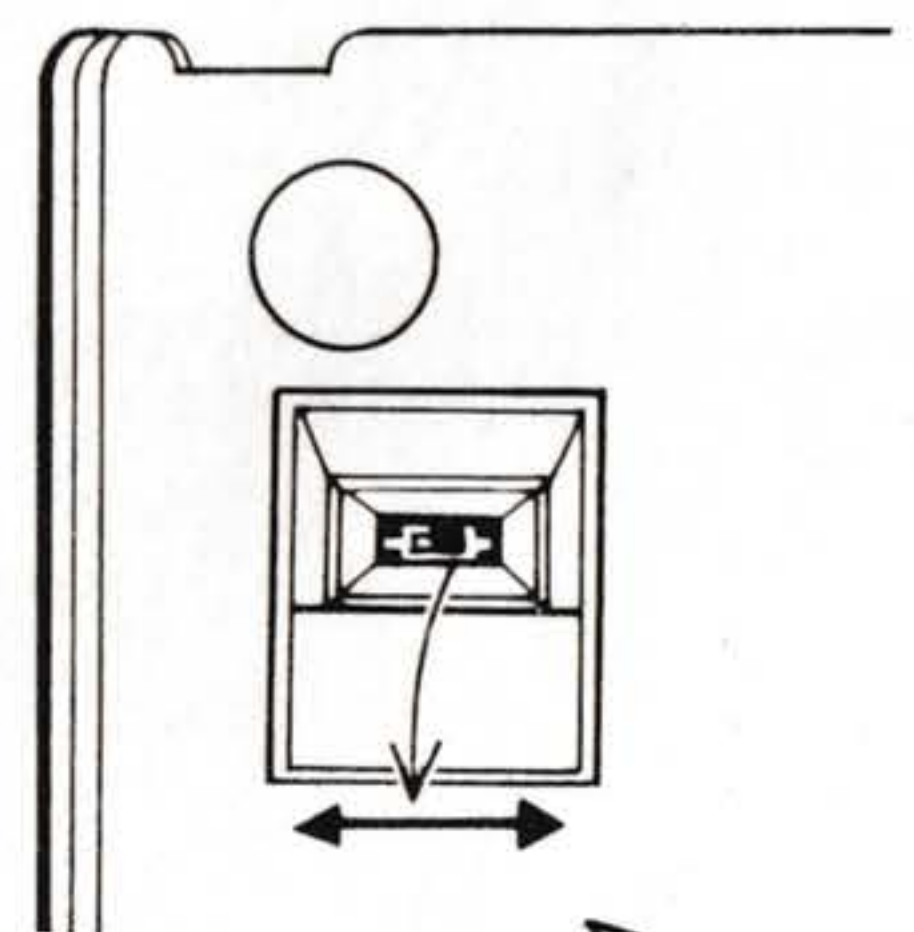


# ステップ3 しっかりつなごう



## ●チャンネルを合わせよう

テレビのチャンネルは、1チャンネルか2チャンネルにします。1チャンネルと2チャンネルのどちらでもかまいませんよ。PV-7を裏がえしにするとチャンネルの切り替えスイッチがついているの。テレビを1チャンネルにしたらPV-7の切り替えスイッチを“L”に、2チャンネルなら“H”にしましょう。



こっちな  
ら2チャ  
ンネル

こっちな  
ら1チャ  
ンネル

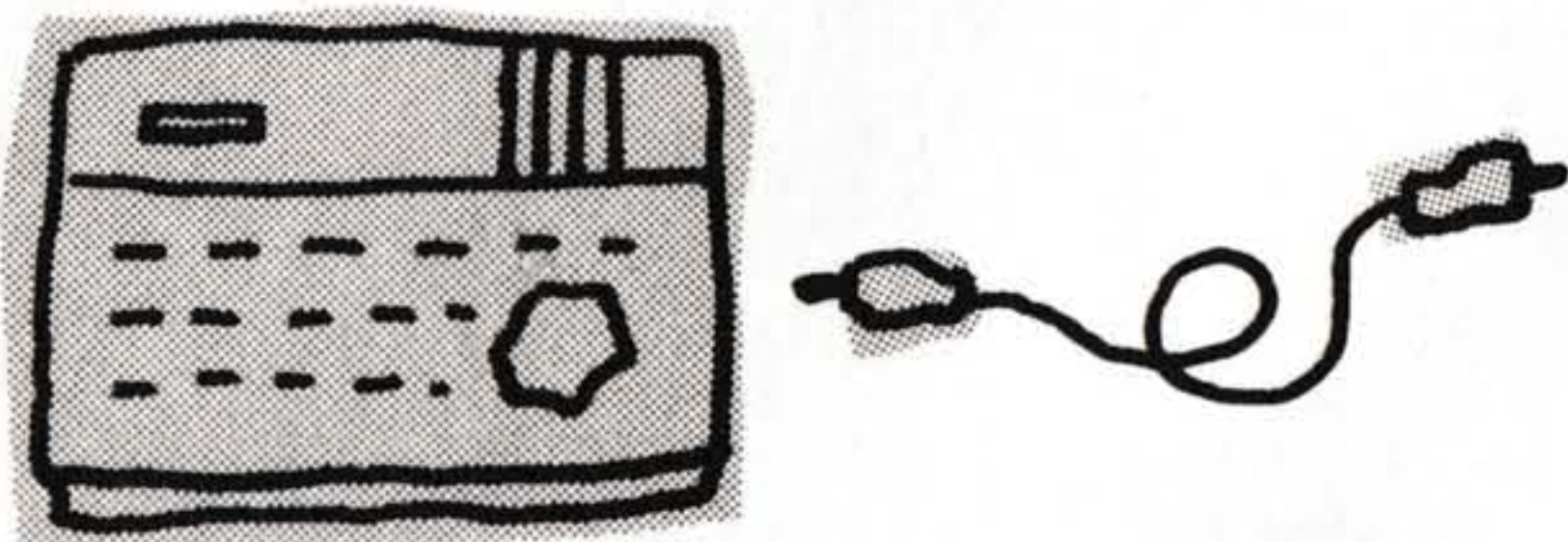


## ●つなぎ方の手順

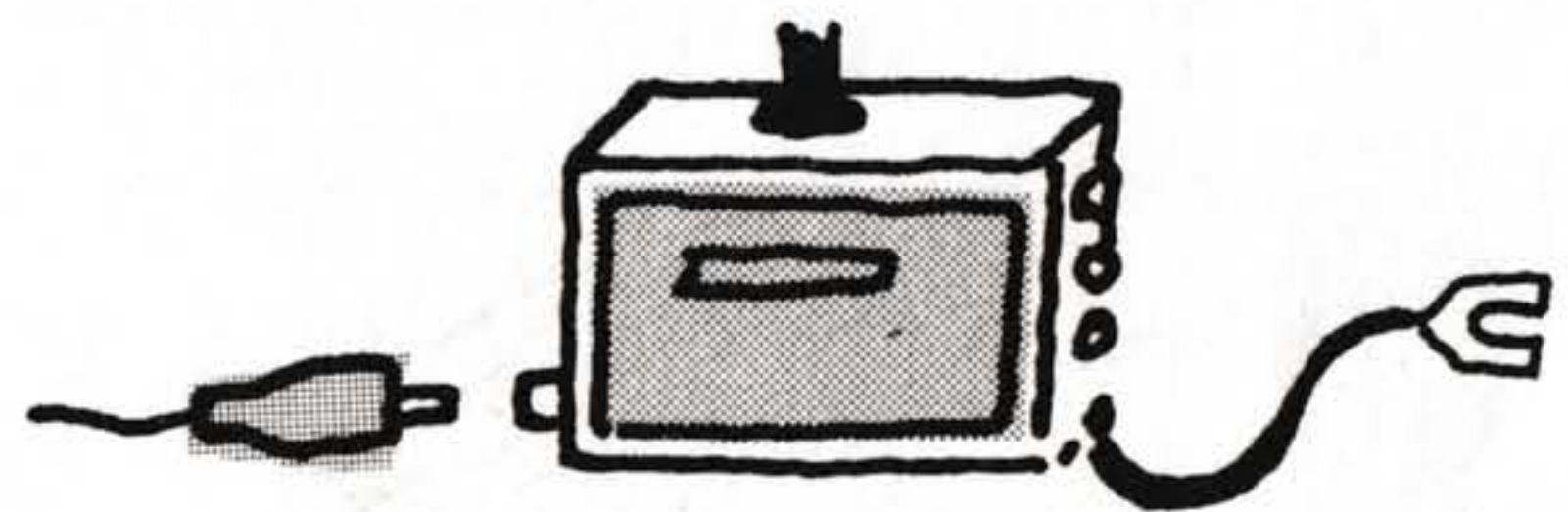
PV-7を動かすために正しくつなげましょうね。



- 1 PV-7に接続用ケーブルをつなげよう。



- 2 接続用ケーブルと切りかえスイッチボックスをつなげよう。



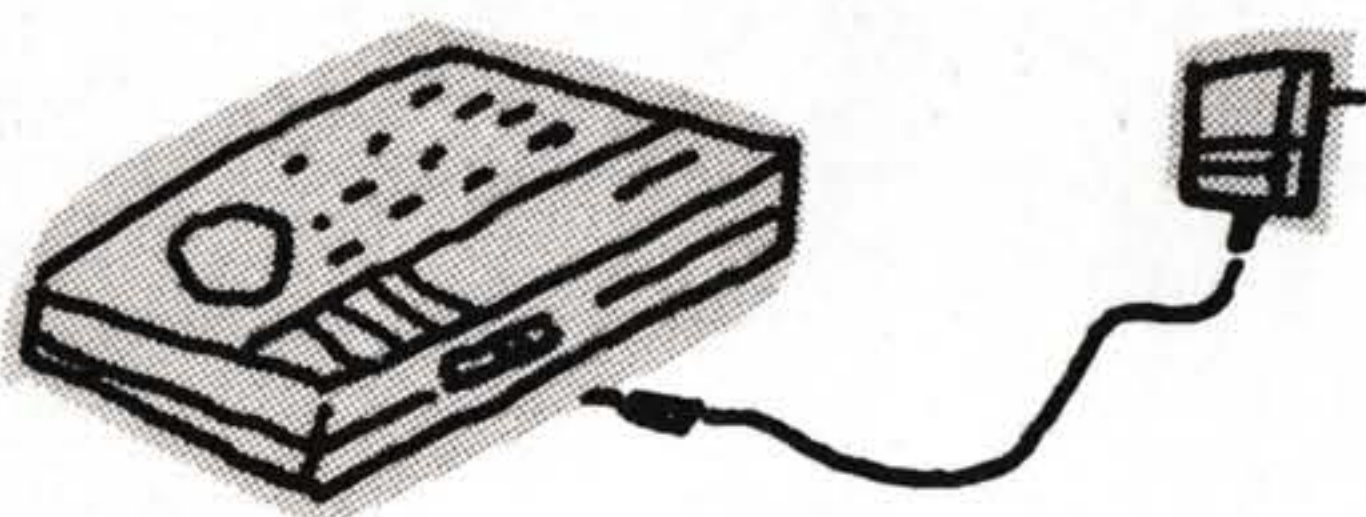
- 3 今までテレビについていたアンテナ線を切りかえスイッチボックスにつなげよう。



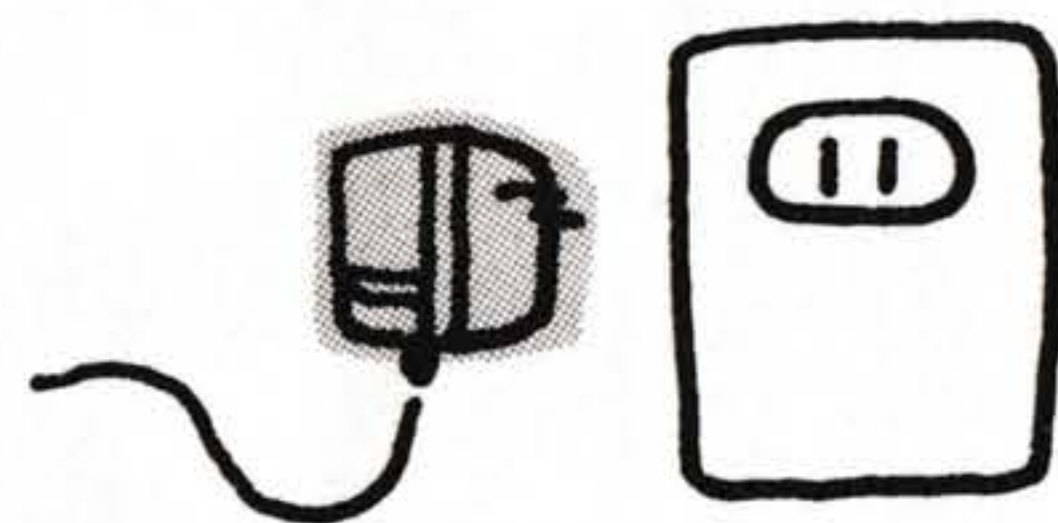
- 4 切りかえスイッチボックスをテレビのVHF端子につなげよう。



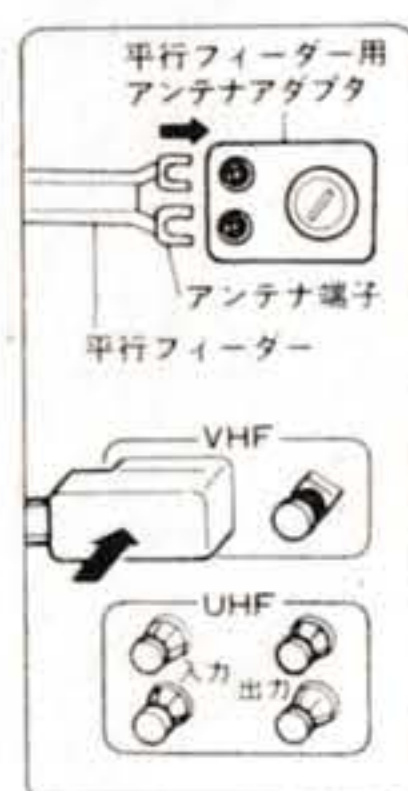
- 5 電源アダプタとPV-7をつなげよう。



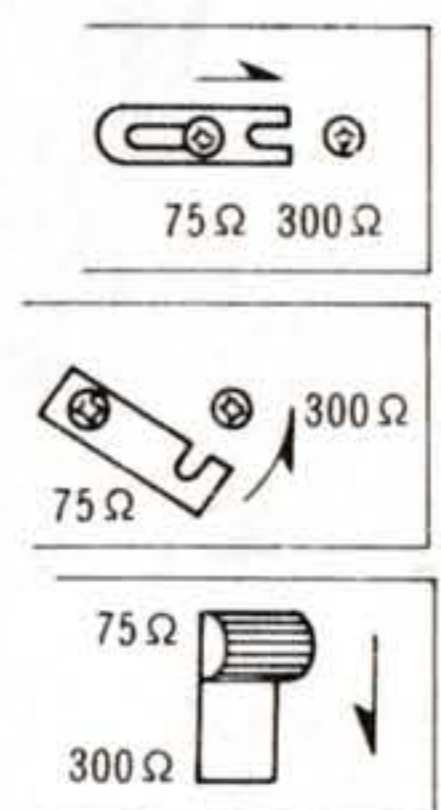
- 6 電源アダプタをコンセントに差し込んだら準備OK。



テレビのVHFアンテナ端子がコネクタ式の時平行フィーダ用アンテナアダプタが必要です。



アンテナ端子板に75/300Ωの切りかえスイッチがついているときは、300Ωにしましょう。図は切りかえ例です。



\*平行フィーダ用アンテナアダプタがテレビについていないときは電気屋さんで買ってね。



# ステップ4 PV-7の仲間たち

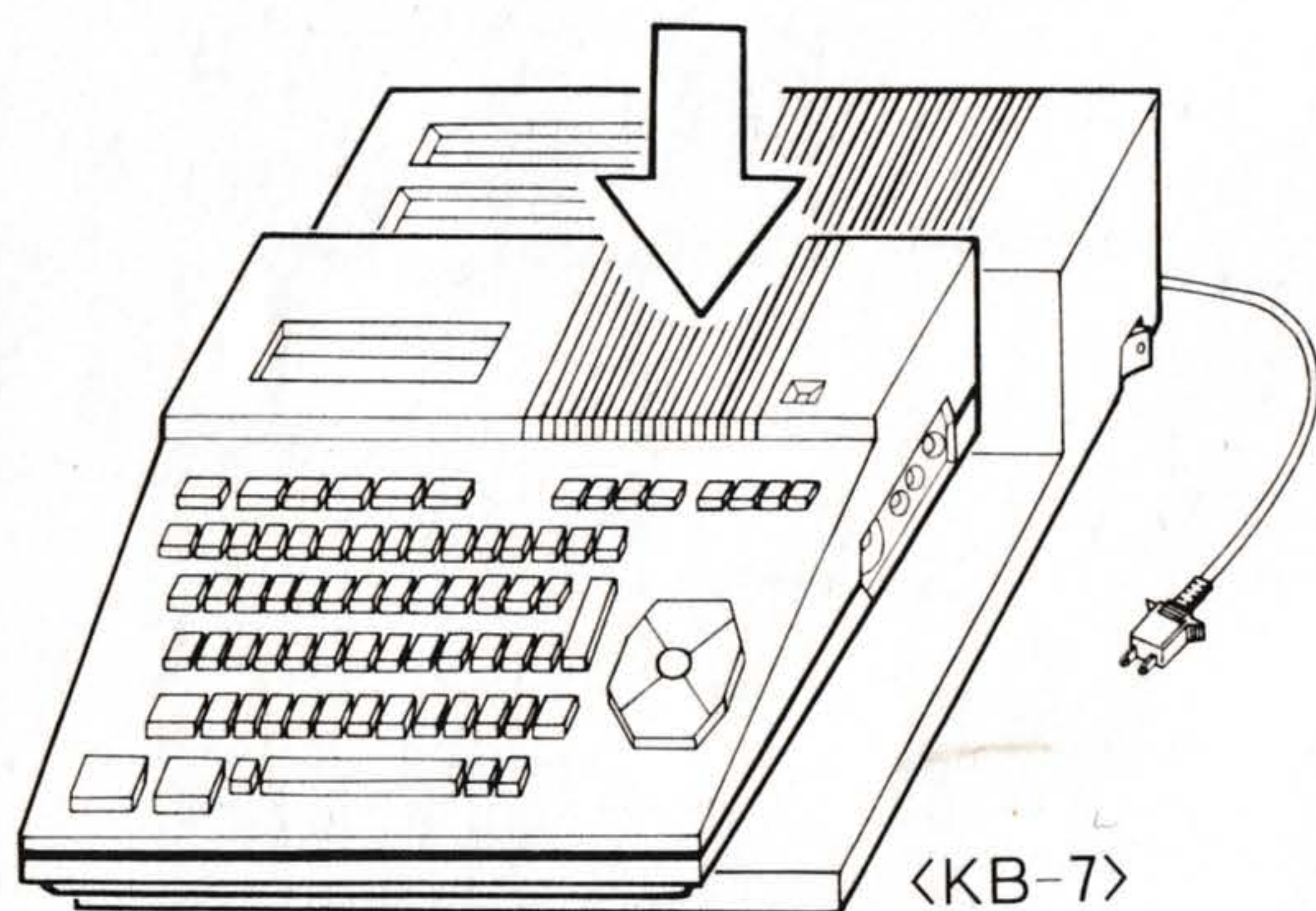
## ●機能が広がる拡張ボックス

拡張ボックスを使えば、プリンタをつなげることができます。それから、“RAM”っていう記憶するところが8KBも増えるので、それだけPV-7がいろいろなことを覚えられるようになるのよ。

さらにすごいのは、拡張ボックスについている2つのスロット。ここに、ディスクドライブをつなげてフロッピー・ディスクを使えるようにしたり、RAMをさらに16KB増やしたりすることができ

ます。また、漢字ワープロソフトなどが使えます。

拡張ボックスをつなげたときは、電源アダプターはいらなくなりますよ。



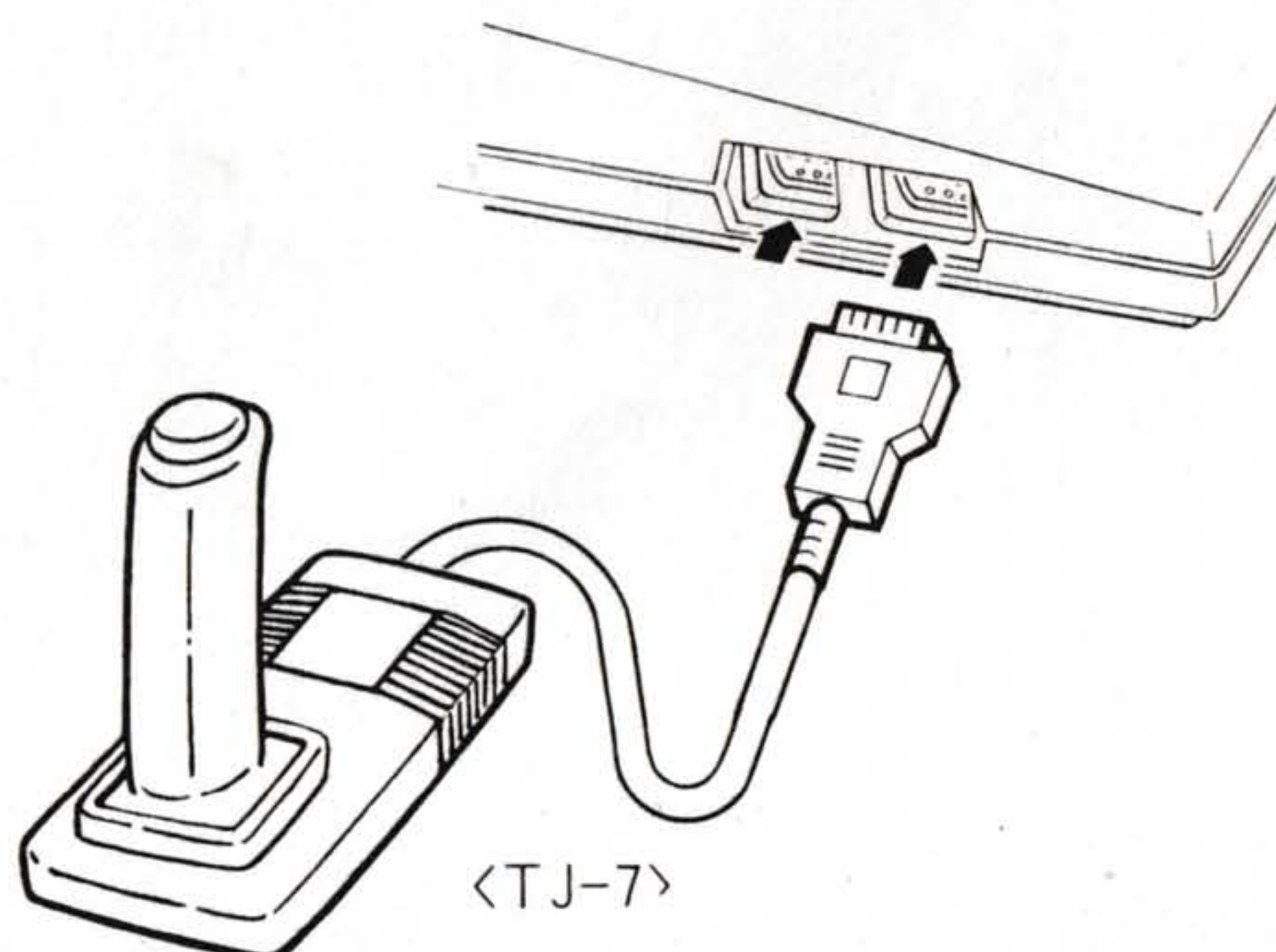
### RAMの増やし方

- PV-7+8KBRAM (PV-7専用 OR-208)→16KB
- PV-7+拡張ボックス(KB-7)→16KB
- PV-7+拡張ボックス+16KBRAM(KB-7専用 OR-216)→32KB

## ●ジョイスティックで操縦します。

ジョイスティックがあればゲームセンターのゲームのそうじゅうかんと同じように遊べますよ。

ジョイスティックはコントローラー1と2につなぎます。



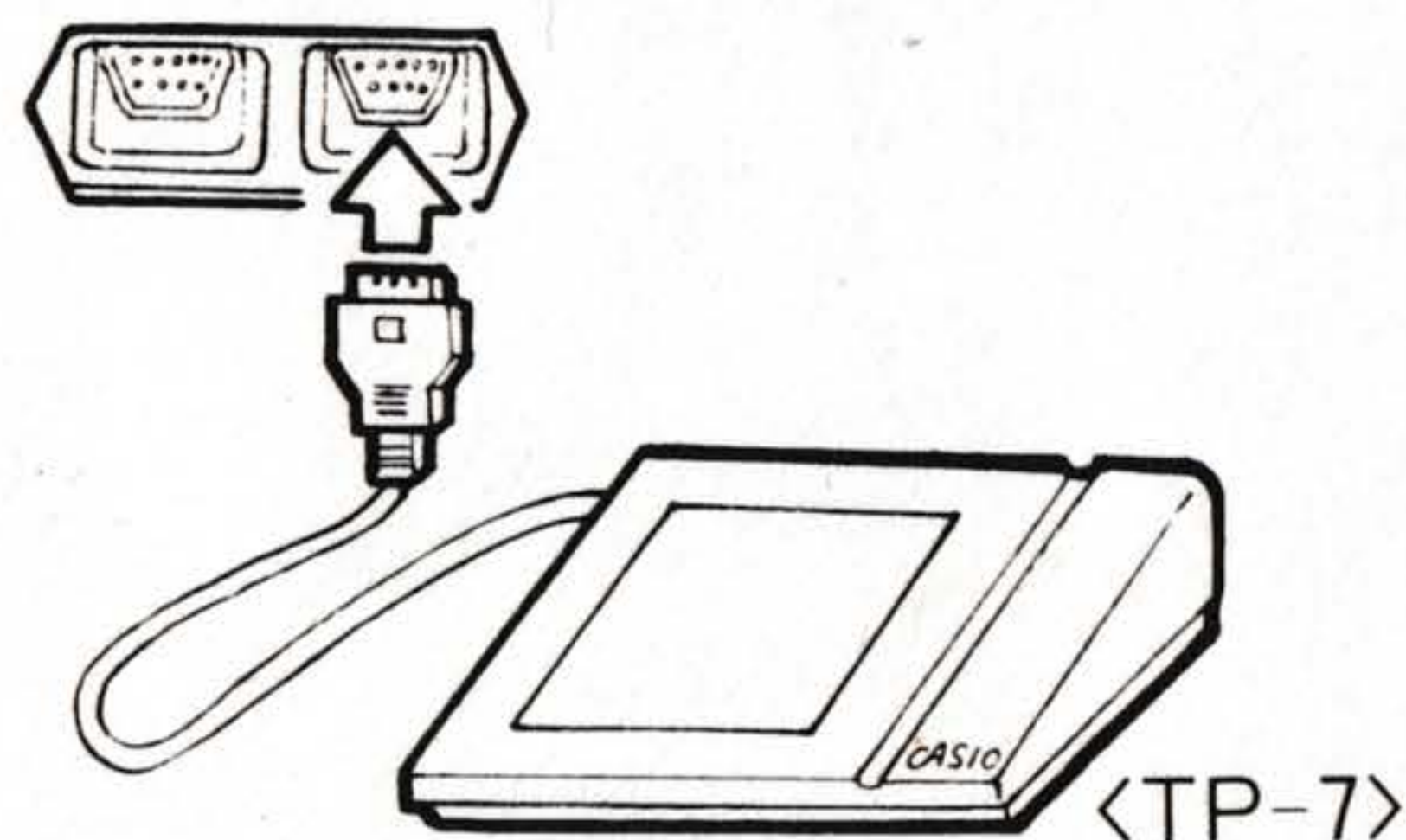




## ●グラフィックパネルで自由自在

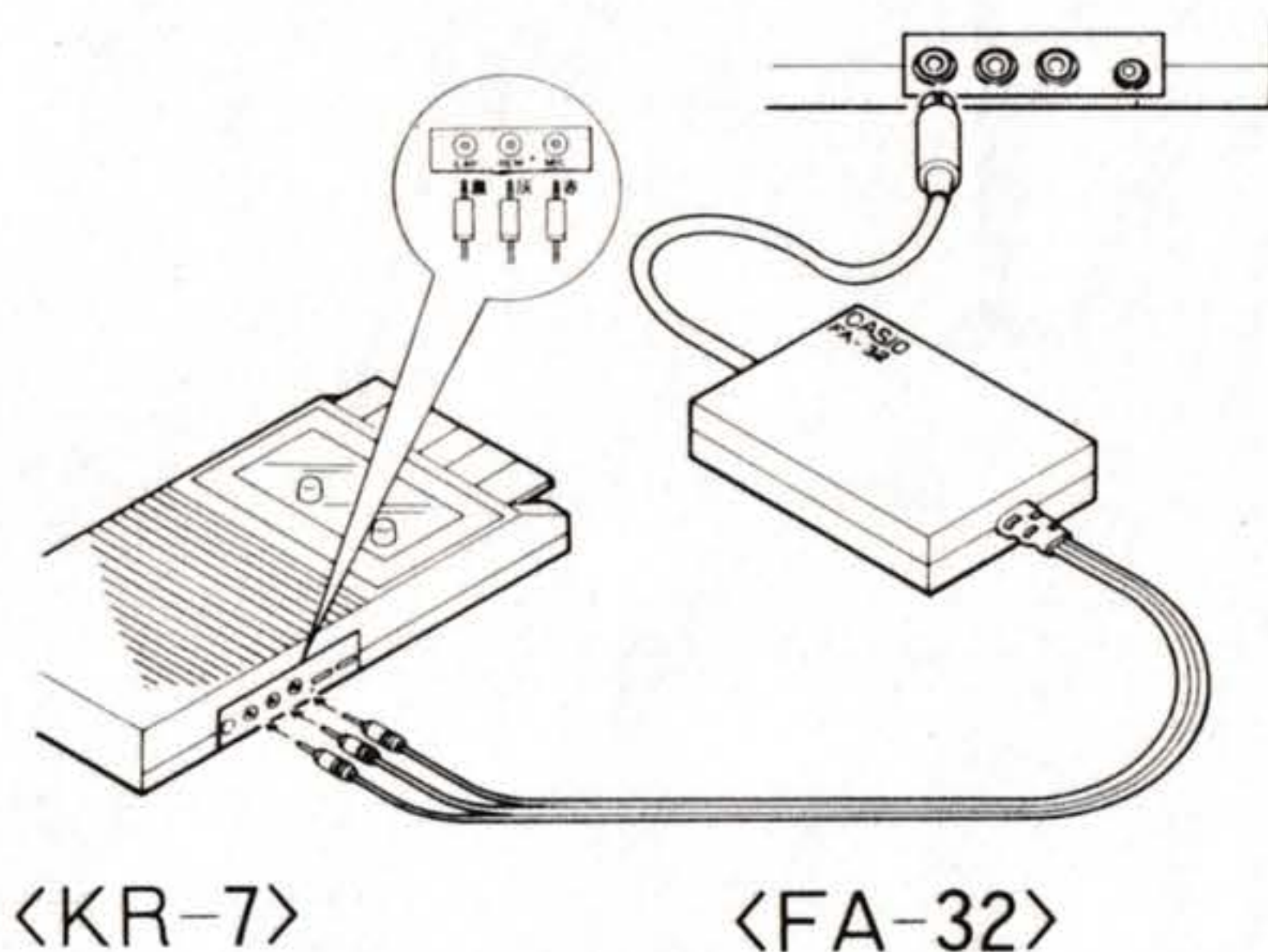
手描きで背景やキャラクタを作れるのがグラフィックパネルです。

めんどろなキー操作がいらないのでうれしい。つなぎ方は、やっぱりコントローラー1か2につなげます。くわしい使い方は、グラフィックパネルについている取扱説明書を見てね。



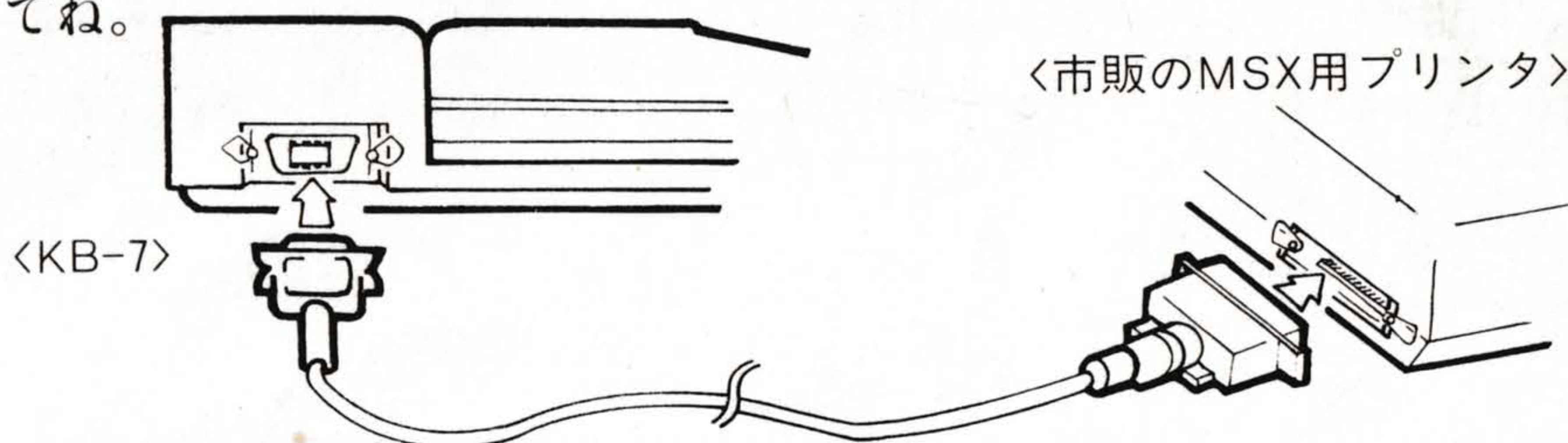
## ●プログラムをとっておくには、データレコーダとカセットインターフェイス

せっかく作ったゲームも電源を切ってしまうとすっかり消えてなくなってしまう。でも、これさえあればだいじょうぶ。カセットインターフェイスでPV-7とデータレコーダをつなげればいいんです。キミたちの家にあるカセットテープレコーダでもOK。



## ●プリンタから打ち出そう

プリンタをつなげると、プログラムリストやRUNした結果を打ち出すことができます。使えるプリンタは、セントロインターフェイスのものでMSX用のキャラクタセットのもの。MSX対応って書いてあればOKです。プリンタのケーブルも、MSX用のものを買ってね。





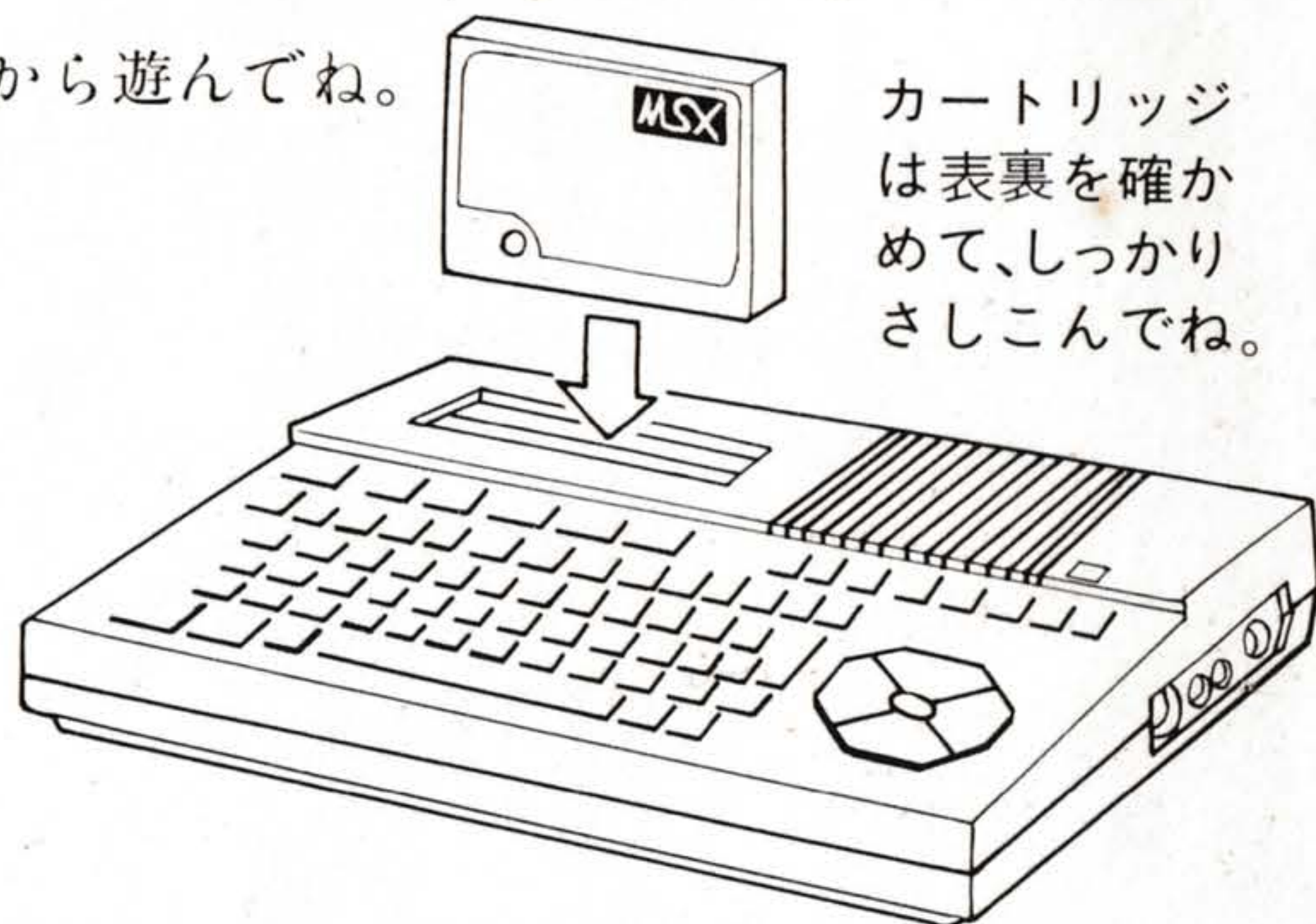
# ステップ5 ゲームで遊ぼう

## ●ゲームカートリッジで遊ぶとき

ゲームカートリッジがあると、本体にさしこむだけでゲームが楽しめるのよ。テープのゲームの時もふくめて、容量がたりない時は、必要に応じて拡張ボックスなどで増設してから遊んでね。

### さしこみかた

- ①電源を切る。
- ②ゲームカートリッジをスロットに差し込む。
- ③テレビとPV-7の電源を入れたら準備OK。



これでしばらくすると画面が変わってゲームのはじまり、はじまり。

## ●ゲームで遊ぼう

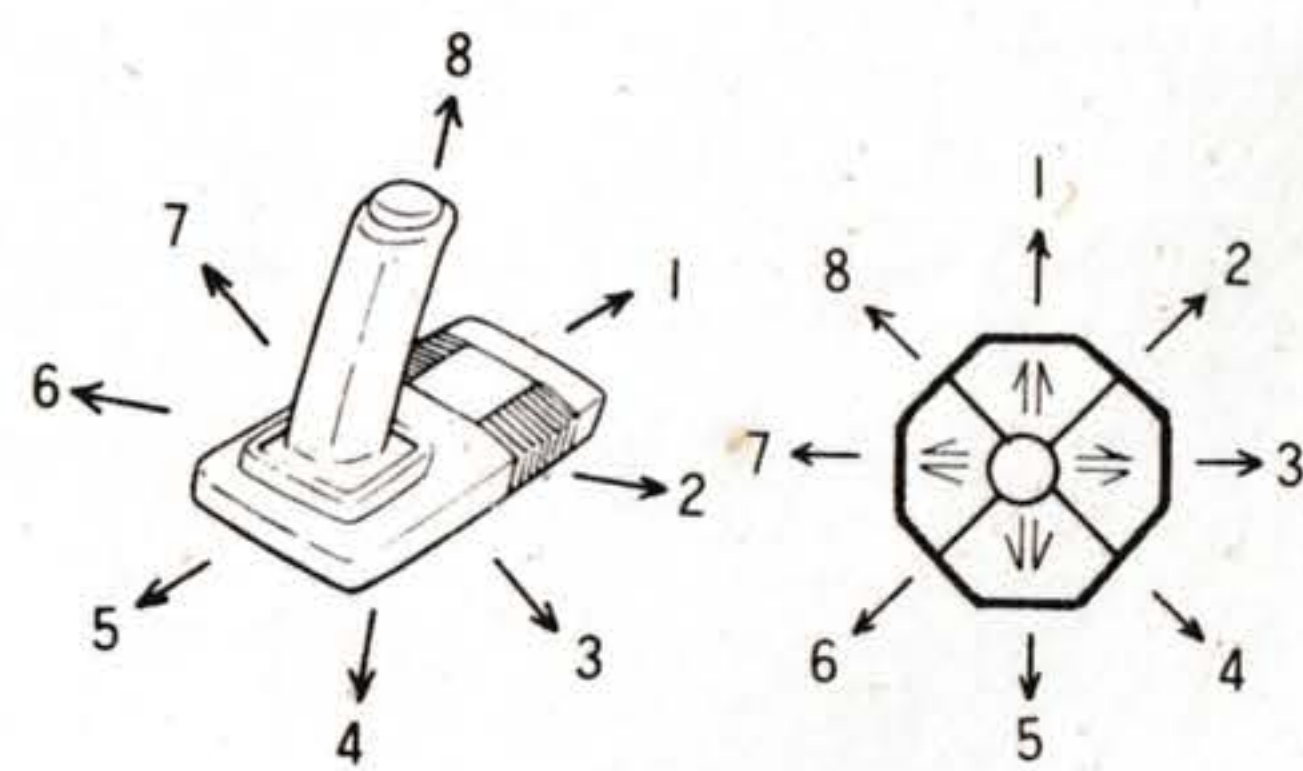
ゲームが始まったらジョイ・パッドやジョイスティックを使ってキャラクターを動かします。キャラクターを動かしたい方向にジョイ・パッドを押せばキャラクターが画面を自由に動きまわります。ジョイスティックがあれば、コントローラー1につなげてジョイ・パッドと同じように使えます。

トリガーキー  
(ジョイ・スティックの  
ボタンの役目と同じ)



ジョイスティック

ジョイ・パッド



2人で遊ぶゲームのときにはコントローラー2に、もう1つジョイスティックをつなげましょう。くわしい遊び方は、それぞれのゲームカートリッジについている説明書をみてね。



## ●カセットテープのゲームで遊ぶとき

カセットテープレコーダーをカセットインターフェースでつなげれば、カセットテープに入っているゲームのプログラムなどで遊ぶことができます。

テープのプログラムをPV-7に持ってくることを“LOAD”<sup>ロード</sup>といいます。

### ロードのしかた

- ①PV-7とカセットテープレコーダーをカセットインターフェースでつなげる。(電源は切っておいてね。)
- ②PV-7、カセットテープレコーダー、テレビの電源ON。
- ③テープをセットして、始めにまきもどす。
- ④再生ボタンを押す。
- ⑤キーボードからCLOAD□と入れる。



\* 自分でとっておいたゲームで遊ぶときは、  
プログラムの名前  
↓ 6文字以下でつけてね。  
CLOAD□名前□□ね。  
□はSHIFTを押しながら2を押すのよ。こういうキーのくわしい使い方は、あとで説明しますね。

- ⑥RUN□でゲームのはじまり、はじまり。

## ●ゲームや自分で作ったプログラムをとっておくとき

ゲームのプログラムや、自分でつくったプログラムをテープにとっておくことを“SAVE”<sup>セーブ</sup>といいます。

### セーブのしかた

- ①カセットテープレコーダーを用意して、テープをセット。
- ②録音の状態にする。
- ③キーボードからCSAVE□名前□□と入力。
- ④画面にOKが出たらセーブおわり。



カセットの音量は最大  
の70%~100%ぐらい  
に。



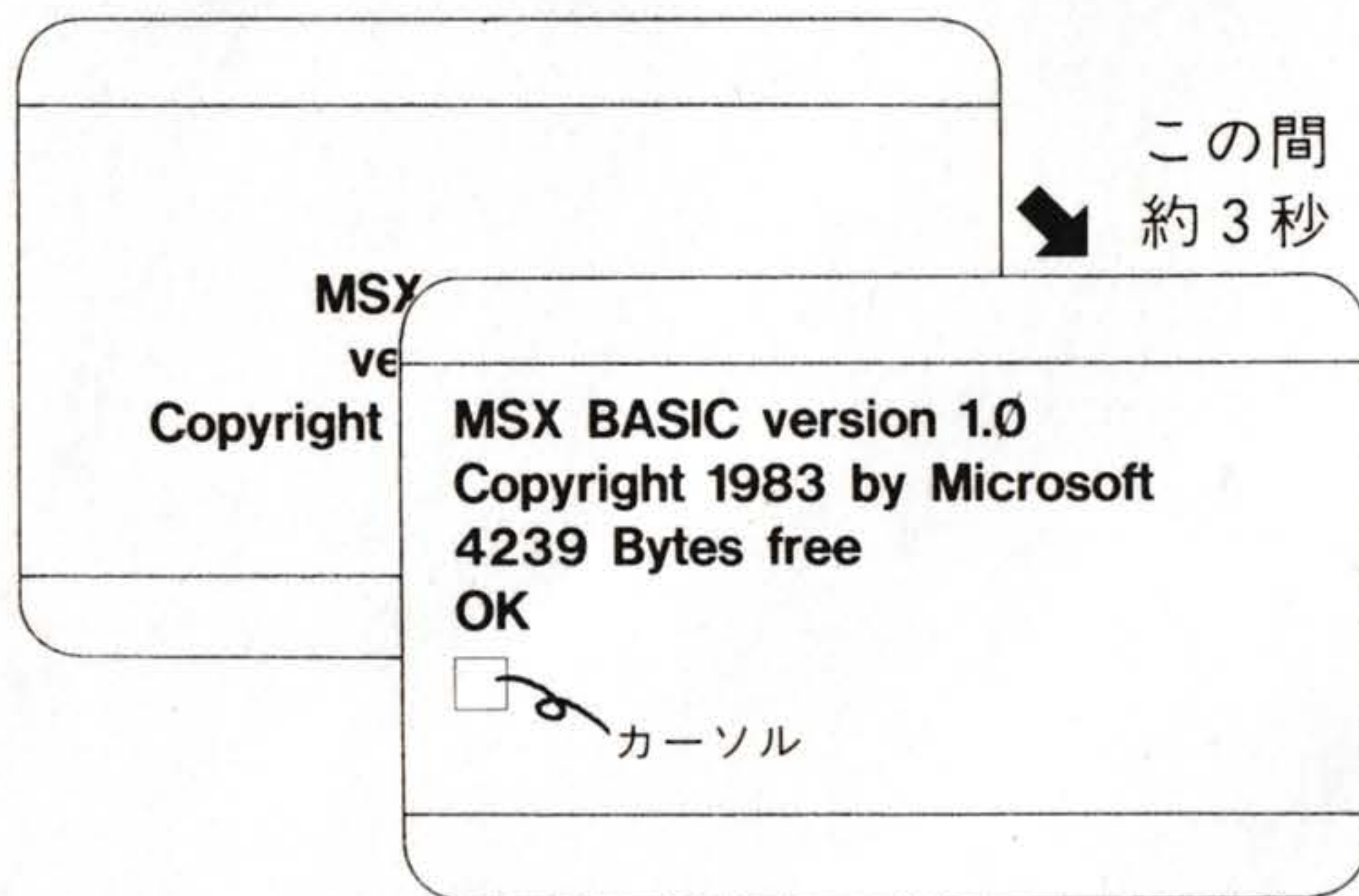
テープをまきもどせない時  
はカセットのリモート端子  
からケーブルをぬこう。

もし、このとおりやってもロードやセーブがうまくいかなかったら、もう1度やり直してみましょう。それでもだめだったら“困ったときは!?”のページを見てね。



# ステップ6 BASIC を使って みよう!

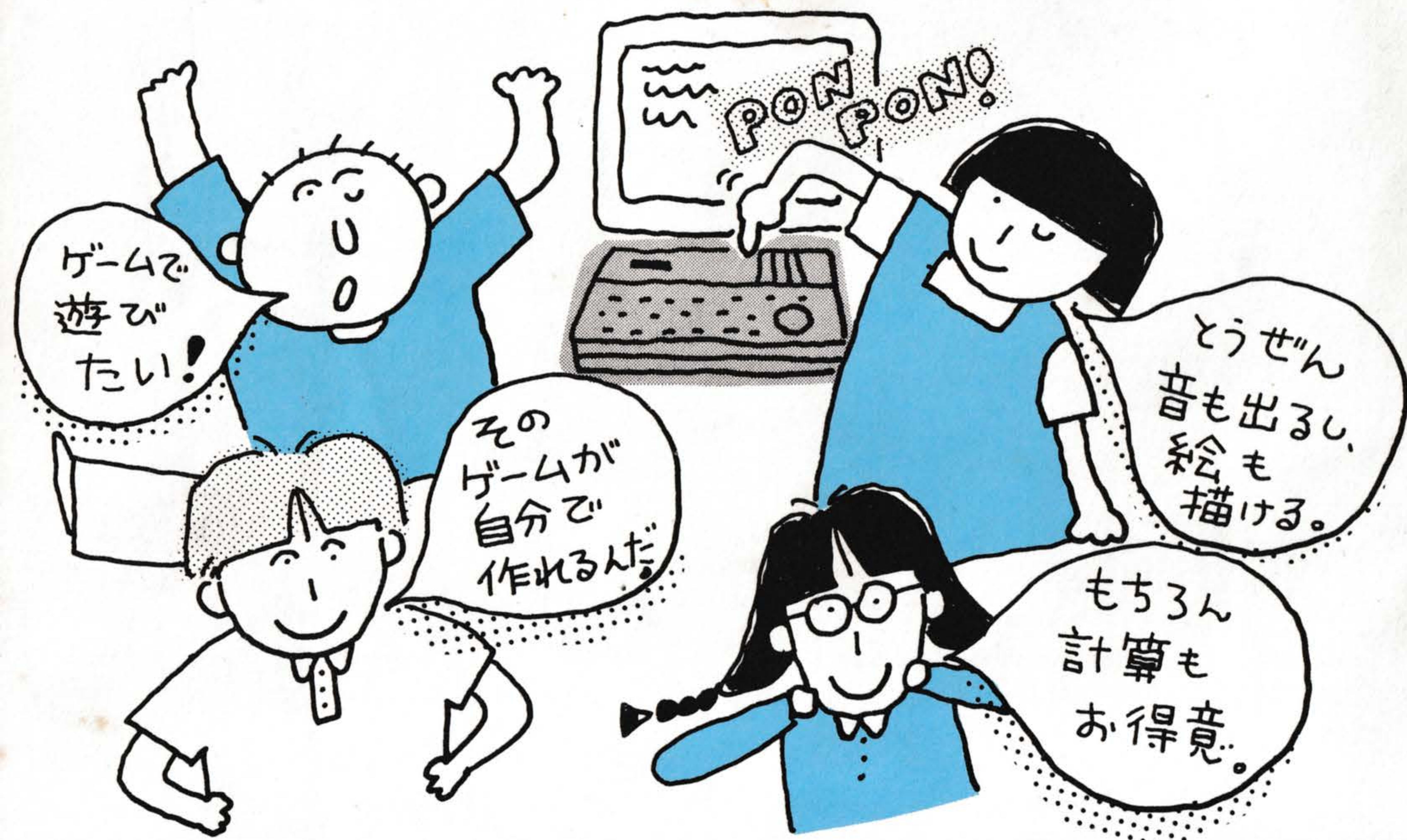
●ちゃんとつながったらいいよ電源ON。



PV-7とテレビ（またはAV  
テレビ）をきちんとつなげたら準備OK。いいですか。

じゃあ、テレビのスイッチ  
とPV-7のスイッチをONにし  
ましょう。左のようなBASIC  
画面が出てきたかな。

OK の下に出ている□はカーソルといって、キーボードから入れた文字をカーソルの位置に出していきます。これで、いろいろなプログラムや命令をいければ、自分でゲームを作ったり、計算するプログラムを作ったり、いろんなことができるんですよ。





## ●BASICってどんなもの

ゲームでキャラクタを動かしたり、得点をつけたり、画面に文字などをだしたりしないと、ゲームは始まらないわよね。“動かして”とか“UFOをだして”とか、キミたちがしてほしいことをコンピュータに伝える言葉が「BASIC」なのです。つまり、PV-7とキミたちとの間をつなぐことば。PV-7と友だちになるために少しずつ覚えてね。BASICの言葉の1つ1つは、命令といって、キーボードからアルファベットをポンポンと押していれてあげます。

## ●ちょっとだけBASIC

じゃあ、どんなものかちょっとだけためしてみようかな。キーボードのキーを **P R I N T " H E L L O "** の順に押してみよう。アルファベットは小文字でも大文字でもかまいません。大文字にするなら <sup>キャップスロック</sup> **CAPS LOCK** を押しておきます。“(ダブルクォーテーション)は <sup>シフト</sup> **SHIFT** を押しながら **2** だったわよね。これから、～を押しながらのときは **SHIFT** **→** **2** みたいに書くから覚えておいてね。

**PRINT "HELLO"**  
**HELLO**

**OK**



このOKは“わかった。次の命令は?”って意味。

そうすると、左のような画面になるはず。<sup>シンタックス</sup> “Syntax <sup>エラー</sup> error”が出たら、まちがったキーを押したっていうことです。もう一度挑戦!

<b>1</b> まちがったら……	<b>2</b> <b>←</b> で1文字もどる	<b>3</b> 正しく入れる。
PRIM ■	PRI ■	PRINT ■

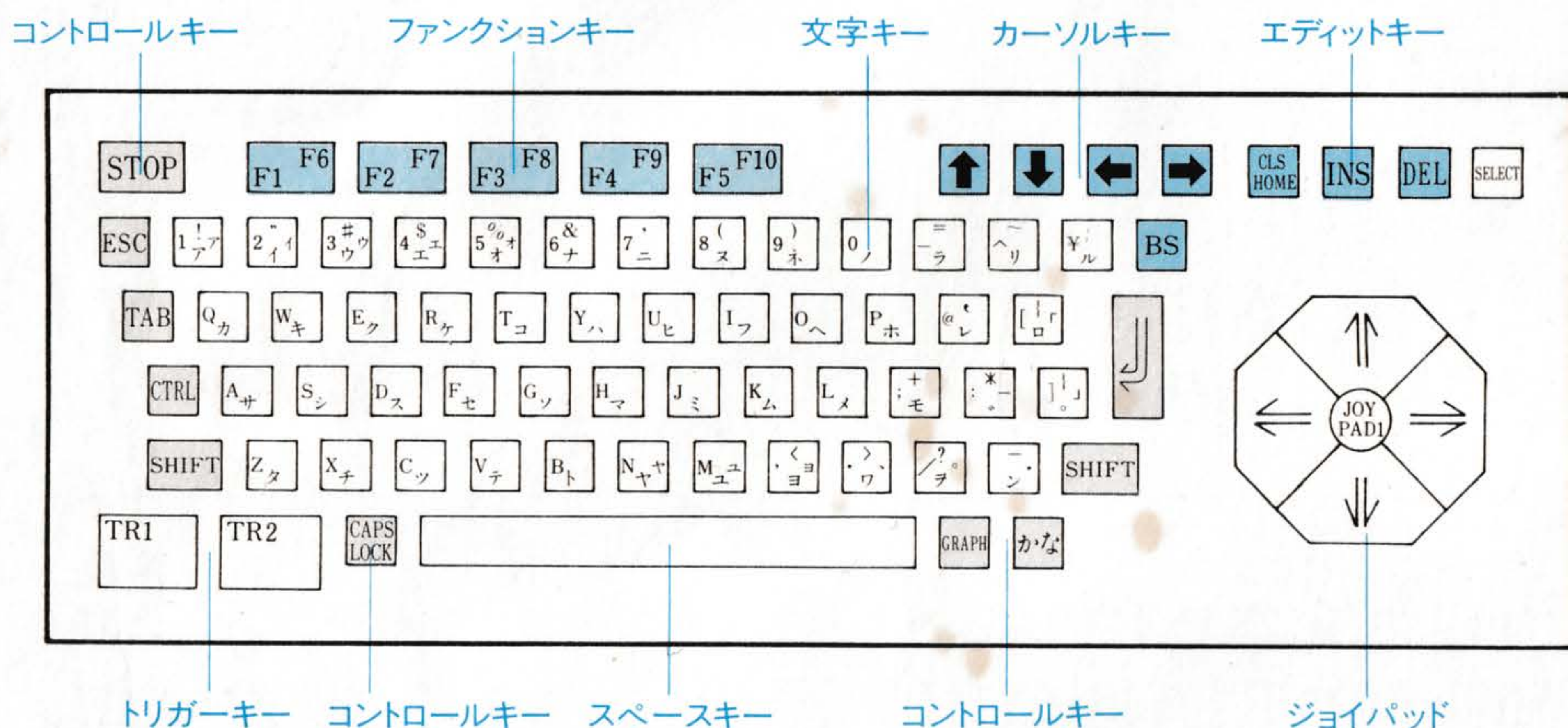
さて、この <sup>プリント</sup> **PRINT** が BASIC の命令の1つなのです。これは、“HELLO”という文字を表示するという命令。“ ”の中はいろいろ好きな文字にできるのでキミたちもためしてみて。





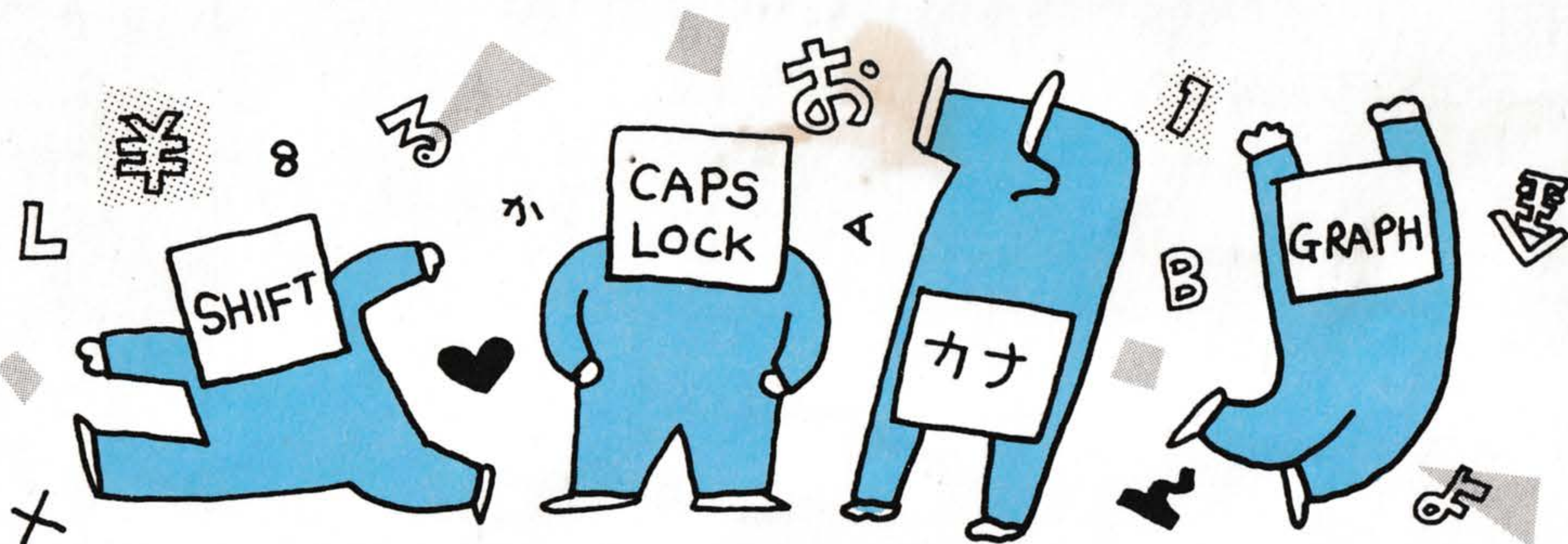
# ステップ7 キーボードを使いこなそう

PV-7のキーボードをみてみましょうね。これが友だちになる第2歩め。キーがいっぱい並んでますね。かなにアルファベットにいろいろな記号。その他のいろいろなキーにも、それぞれ便利な働きがありますからね。どんどん覚えて、使っちゃいましょう。



## ● 文字の種類を変えるのはコントロールキー

PV-7のキーは、最高で5種類の文字やパターンを出すことができます。どうするかって？それは[SHIFT]・[CAPS LOCK]・[かな]・[GRAPH]の4つのコントロールキーで変えるのです。これを組み合わせて、キーを押すと、アルファベットの大文字、小文字、ひらがな、カタカナ、グラフィックパターンがだせるのです。

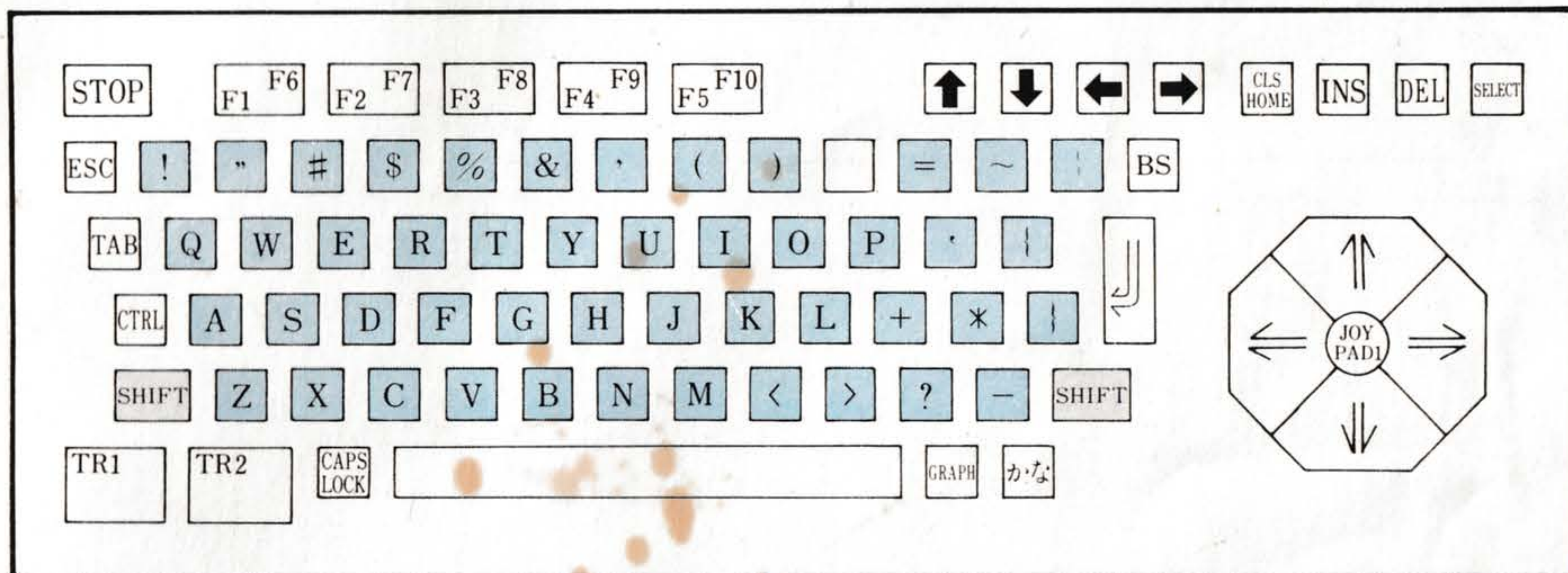
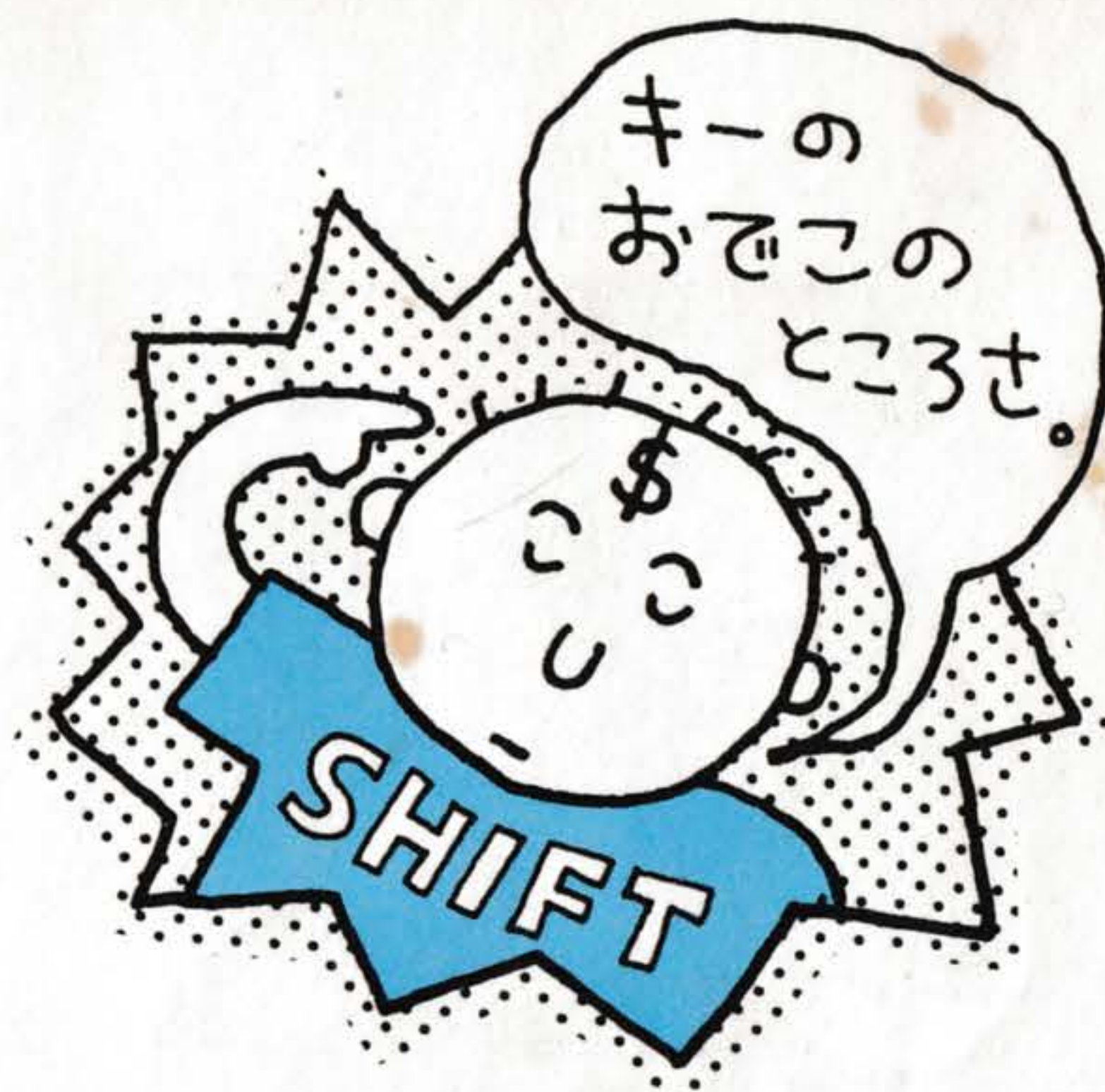




## アルファベット

コントロールキーを押さないで文字の書いてあるキーを押すと、アルファベットの小文字が出てきます。**SHIFT** を押しながらキーを押すと、こうね。

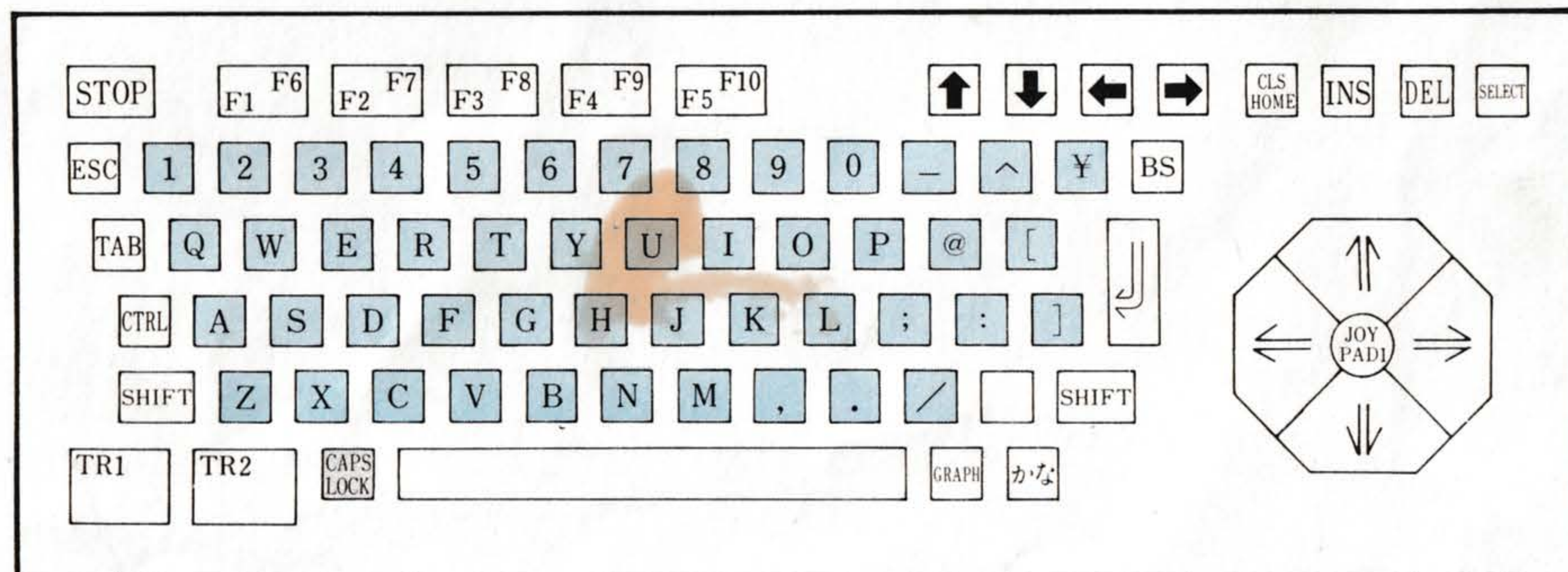
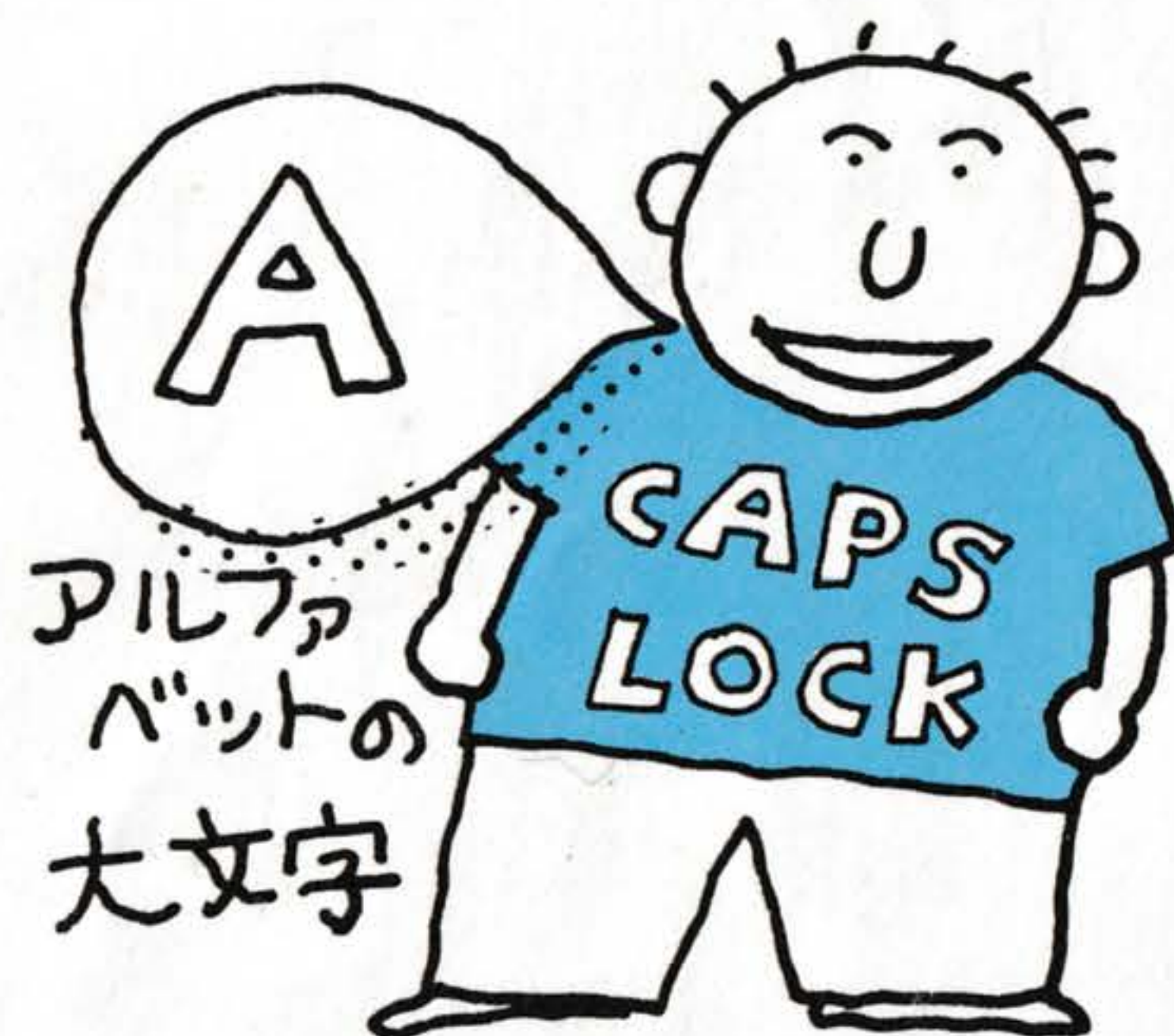
< **SHIFT** を押しながらのとき >



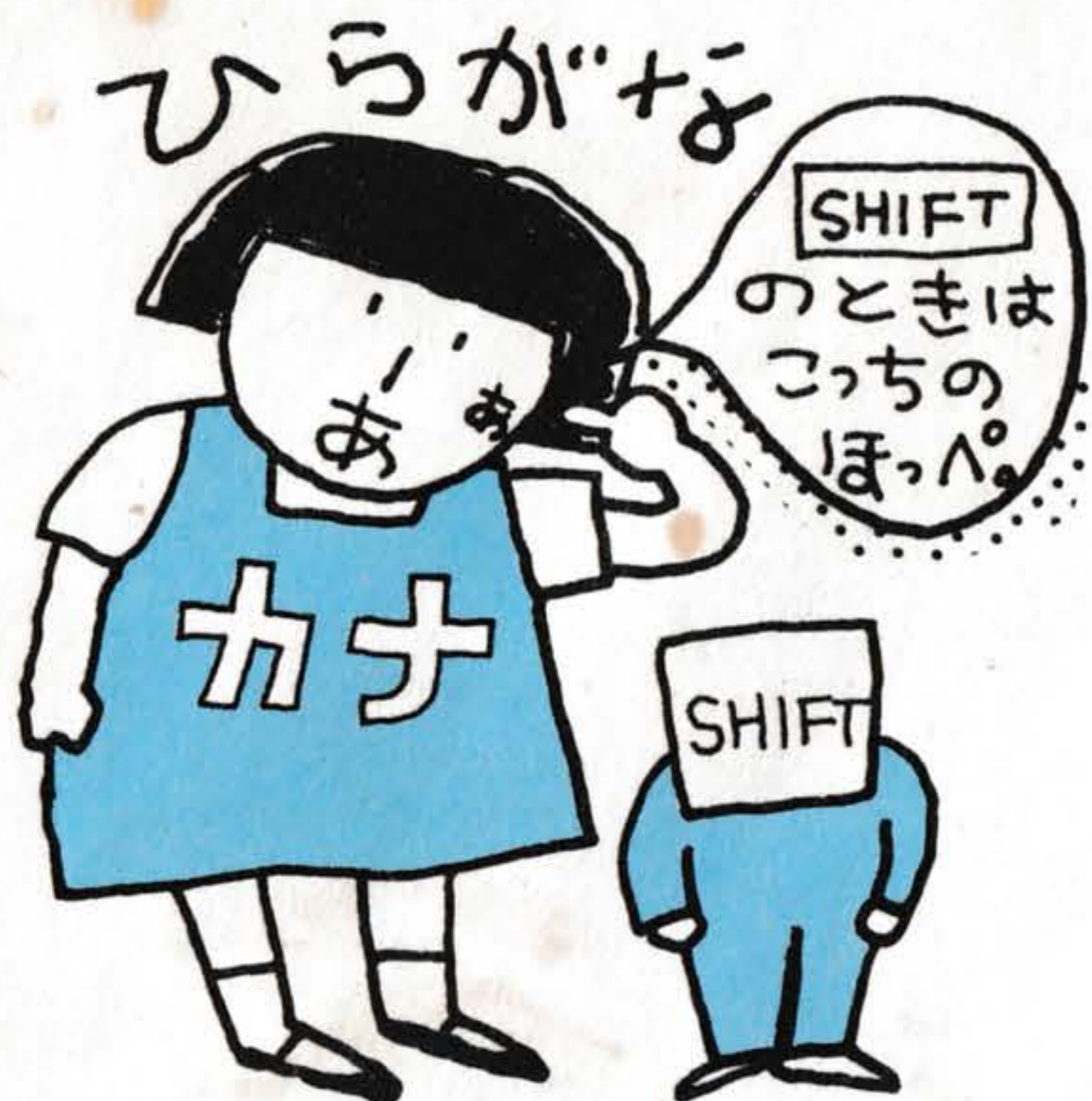
**CAPS LOCK** を1回だけポンと押すと、アルファベットの小文字は大文字に変わります。小文字にするときはもう1度 **CAPS LOCK**。

アルファベット以外のキーは **CAPS LOCK** が押してあってもなくても同じです。

< **CAPS LOCK** が押してあるとき >







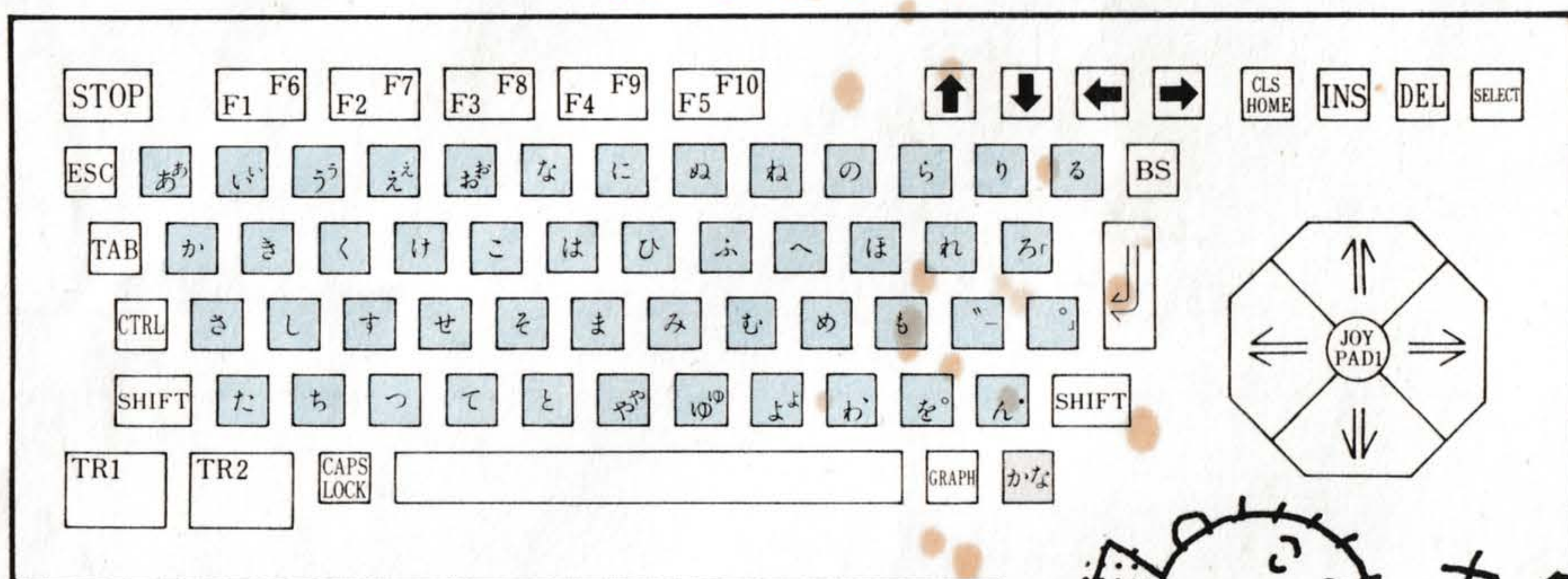
<かな が押し  
てあるとき>

## ひらがな

かな を1度押してからキーを押すとひらがな。このとき SHIFT を押しながらキーを押すと小さい"つ"や"あ"など、つまりキーの右側に書いてある文字がでるんです。

もう1度 かな を押すとアルファベットにもどります。

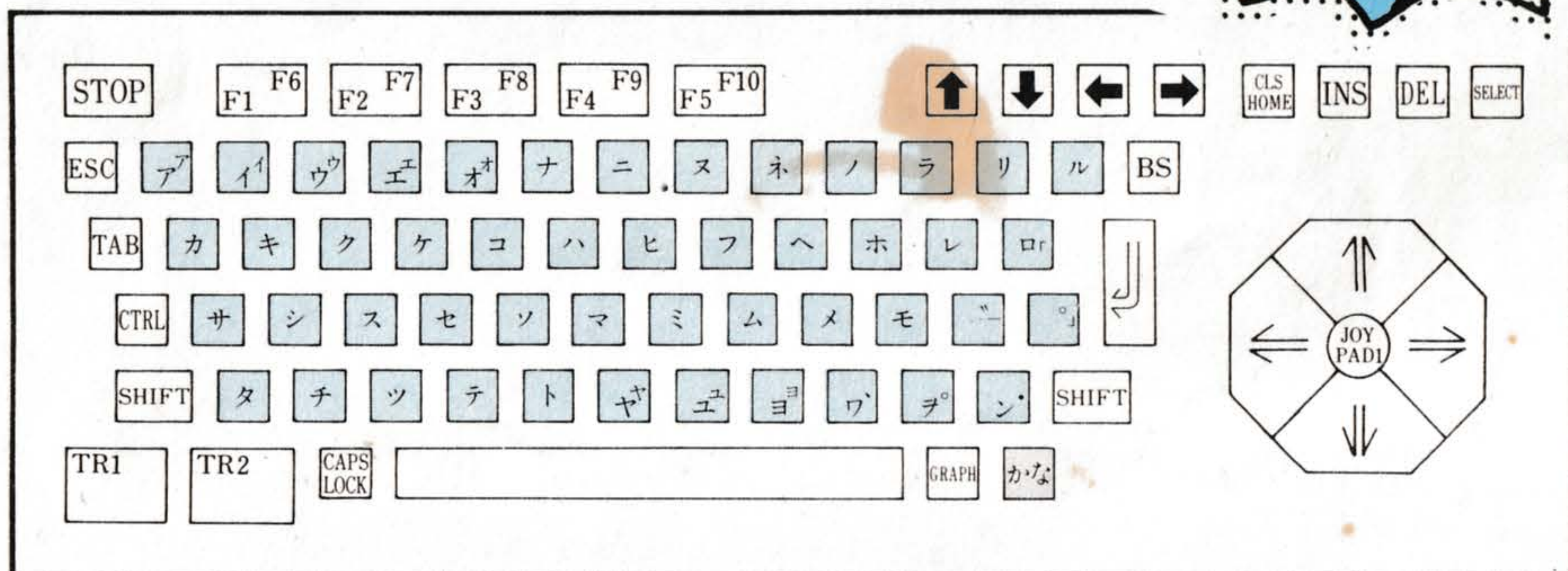
(もし、CAPS LOCK が押してあったら かな を押して文字のキーを押したとき、カタカナがでます。このときは CAPS LOCK を押すとひらがなになりますよ。)



## カタカナ

CAPS LOCK と かな が押してあるとカタカナに変身ですね。SHIFT を押しながらのときはひらがなと同じね。

<CAPS LOCK と かな が押してあるとき>



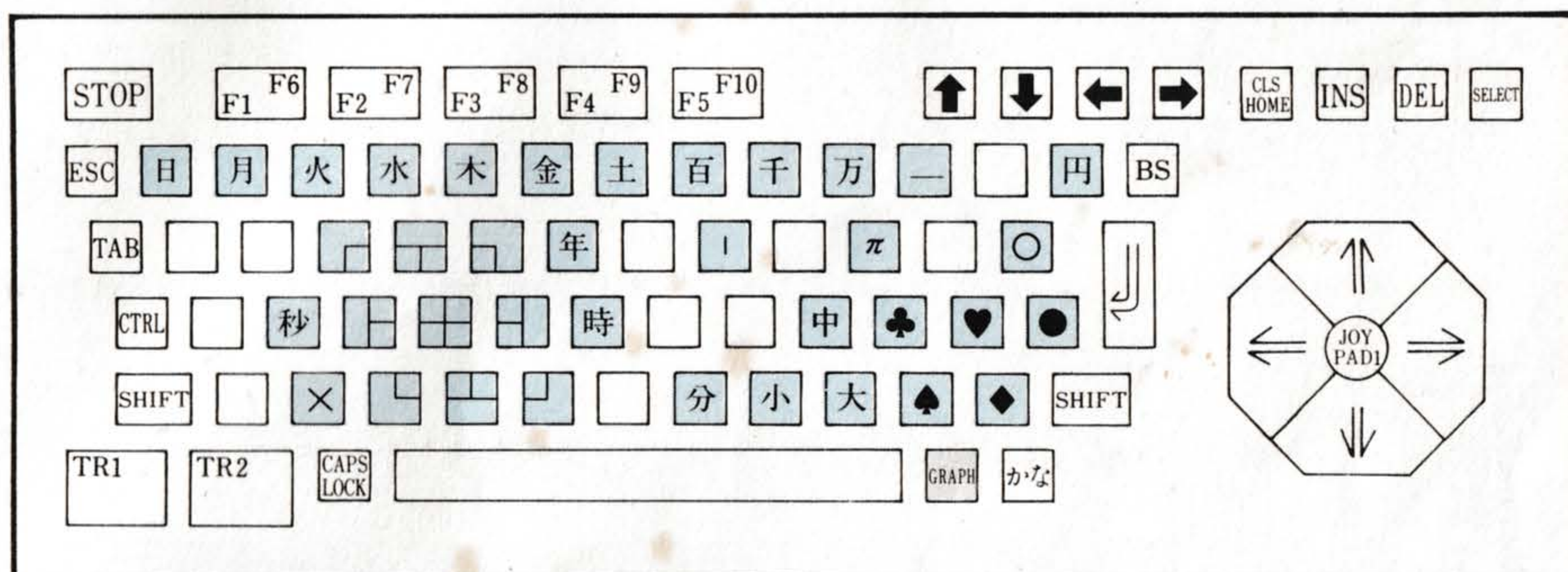


## グラフィック

キーには書いていないけれど グラフィック **GRAPH** を押しながらキーを押すと、  
下のようなグラフィックパターンが使えます。

♥や“月”“火”“水”のような漢字もあっておもしろそうね。

〈**GRAPH** を押しながらのとき〉



文字の種類の切りかえをもうちょっとわかりやすく表にしてみま  
しょう。

キー	文字の種類と位置	<b>SHIFT</b> を押しながらのとき
何も押していない	アルファベット小文字・キーの左	アルファベット大文字・キーの上
<b>CAPS LOCK</b>	アルファベット大文字・キーの左	アルファベット小文字・キーの上
かな	ひらがな・キーの下	キーの右
<b>CAPS LOCK</b> かな	カタカナ・キーの下	キーの右
<b>GRAPH</b>	グラフィックパターン	

**CAPS LOCK** や **かな** は1度押せばずっと  
そのままだけれど、**SHIFT** や  
**GRAPH** は使うたびに押します。

もし、まちがったキーを押してし  
まっても バックスペース **BS** でもどればいくらでも  
やり直しがききます。





## ● その他のコントロールキー

コントロールキーには他にも<sup>リターン</sup>↵や<sup>タブ</sup>TABや<sup>コントロール</sup>CTRLがあります。



キーボードから入れた命令やデータをPV-7に伝える働きをします。命令などを入れた後には、必ず押しましょうね。

### TAB

画面には、1度によこに8文字ずつカーソルをジャンプさせるタブがセットされていて、TABを押すとカーソルのところから右の1番近いタブのところまでカーソルがジャンプ。文字があるところをTABでカーソルが通り過ぎると文字は消えてしまいますよ。

### CTRL

CTRLを押しながらキーを押すと、こんな働きをします。

キー	CTRLといっしょに押したときの働き
B	カーソルを1つ前の単語の最初に動かす。
C	入力待ちの状態を中断する。
E	カーソルのある行のカーソルの後の文字などを消す。
F	カーソルを1つ後の単語の最初に動かす。
G	“ピッ”という音を出す。
H	カーソルのすぐ前の文字を消す。(BSと同じ)
I	TABと同じ働き。
J	カーソルを次の行に動かす。
K	カーソルを画面の左上の端に動かす。(HOMEと同じ)
L	画面の文字を消してカーソルを画面の左上の端に動かす。(クリアスクリーン CLSと同じ)
M	↵と同じ働き。
N	カーソルを行の最後に動かす。
R	インサートモードにする。(インサート INSと同じ)
U	カーソルのある行を消す。
¥	→と同じ働き。
]	←と同じ働き。
^	↑と同じ働き。
_ (アンダーライン)	↓と同じ働き。



## ● まちがえたらエディットキー

エディットキーはプログラムの修正をするときなどに活躍します。

キー	働き
↑ ↓ ← →	カーソルを上下左右に1文字分ずつ動かす。
INS	文字と文字の間に文字を入れる。文字を入れたいところにカーソルを動かし、INSを押してカーソルが小さくなったらインサートモード。これでキーを押せばカーソルの前に文字が入っていく。 インサートモードをやめるにはもう1度INSを押すか、↑ ↓ ← →を押す。
DEL	カーソルのあるところの文字を消す。
HOME	カーソルを画面の左上の端に動かす。
CLS (SHIFT → HOME)	画面の文字を消して、カーソルを画面の左上の端に動かす。
BS	カーソルの1文字前に戻って文字を消す。
STOP	プログラムの実行やリストの表示を途中で止める。 止まっているときに他のキーを押しても何もうちこめない。 もう一度STOPを押すとまた始まる。
CTRL → STOP	プログラムの実行やリストの表示を途中で止める。 プログラムの実行を続けたいときはCONT→で止めたところから始まる。リストのときは、つづきはでてこない。

ジョイパッドにも、矢印はついていて、カーソルキーとはちがって、BASICのときは使いませんよ。

## ● ファンクションキー

ファンクションキー1つを押すだけで、下のようキーを押したのと同じ働きになります。これは楽ですね。

キー	文字キーでいれたとき	キー	文字キーでいれたとき
F1	COLOR スペース	F6	COLOR スペース I 5, 4, 7 RETURN
F2	AUTO スペース	F7	CLOAD"
F3	GOTO スペース	F8	CONT RETURN
F4	LIST スペース	F9	LIST. RETURN
F5	RUN RETURN	F10	CLS:RUN RETURN

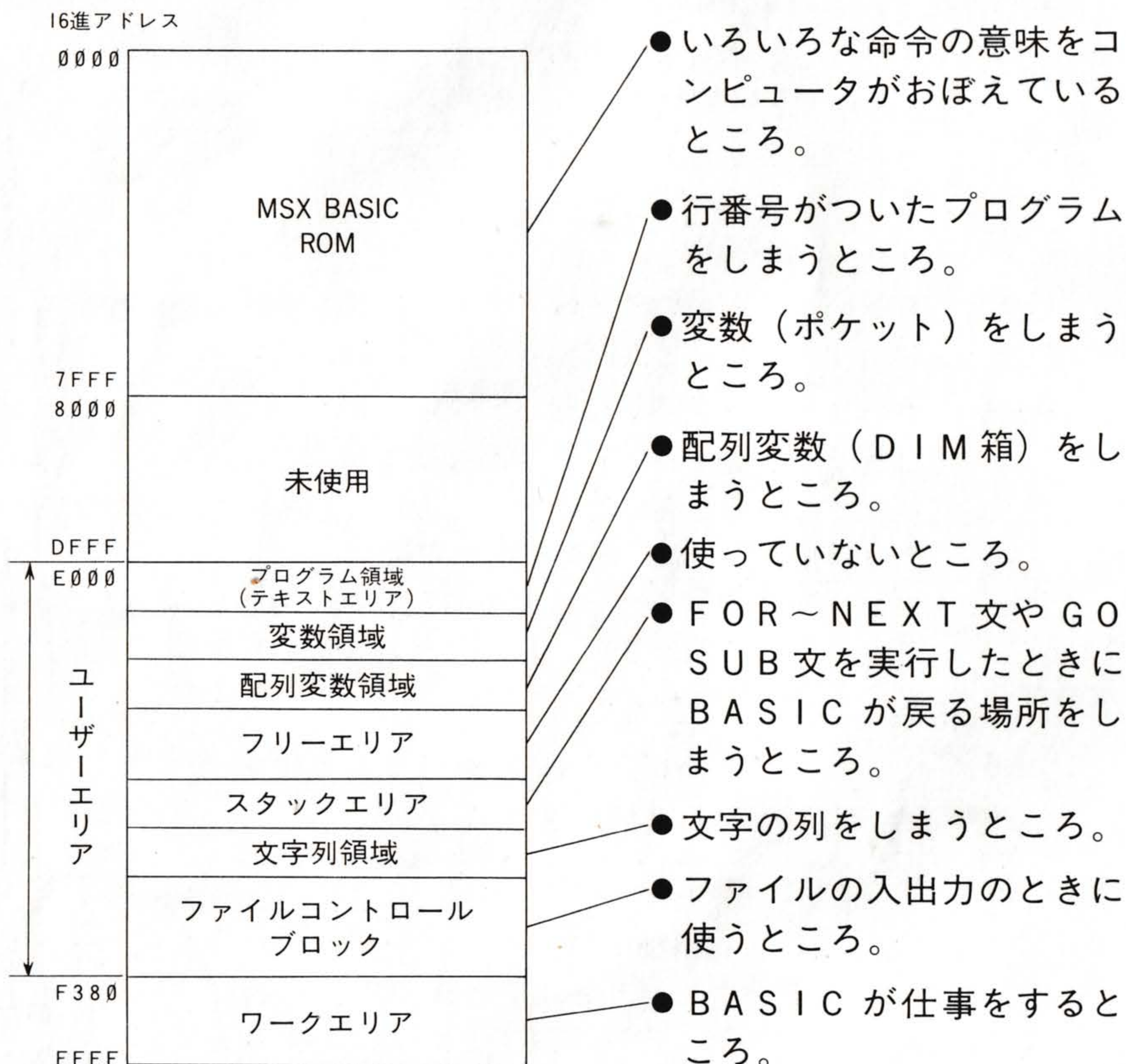
これだけわかれば、PV-7ともう友だち。どんどんさわって遊んじゃいましょう。





メモリマップというのは、人間の脳でいうなら、脳のどの部分で何の働きをしているかってことです。

PV-7の脳は、下のようになっているのです。



### ●拡張ボックスをつけたとき

未使用のエリアに8KBぶん使えるところ（メモリエリア）が増えて、ユーザーエリアというところが16KBになるのです。  
（ユーザーエリアがC000～F380になります。）



CPU		Z80A コンパチブル(3.58MHz)
メモリ	ROM	32KB(MSX BASIC ROM)
	RAM	8 KB
	VRAM	16KB
画面出力	文字表示	ヨコ32×タテ24文字
	文字構成	8×8ドットマトリックス文字
	文字	アルファベット、数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号
	ドット数	ヨコ256×タテ192ドット
	色数	16色
サウンド		8 オクターブ、3 重和音、ノイズ音
キーボード	キー総数	キー、ファンクションキー ジョイパッド(8 方向、トリガ2 入力)
	キー配列	アルファベット・記号・JIS配列準拠 かな文字・50音配列
編集機能		カーソルキー、クリアスクリーン、ホーム、挿入、削除
プログラミング言語		MSX BASIC
大きさ		幅307×奥行210×高さ 前33・後49(mm)
重さ		1560g
電源		AC100V
消費電力		8W
使用温度		0～40℃
付属品		RF切りかえスイッチ、RFケーブル ACアダプタ(AD-4810-J)

## ■別売

MSX カートリッジ		
ジョイスティック		TJ-7
タッチパネル		TP-7
インターフェース	CMTインターフェース	FA-32 本体とカセットテープレコーダーをつなぐ
	拡張ボックス	KB-7 RAMが8KBふやせる プリンタが使用できる (セントロインターフェースのもので、キャラクタセットがMSX用のもの)
8 KB RAM		OR-208
16KB RAM		OR-216
データコーダー		KR-7



PV-7 を使っているときに、おかしいことがあったら次のことをたしかめてみてね。それでも直らないときは買ったお店か、近くのサービスセンターに連絡しましょう。

おかしいこと	たしかめてみよう
電源をいれたのに、電源ランプがつかない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電源アダプタがコンセントに差し込んであるかな?</li> <li>2. 本体と電源アダプタはつながっている?</li> </ol>
画面に何もうつらない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. テレビの電源は入っているかな?</li> <li>2. 接続ケーブルは正しくつながっている?</li> <li>3. ROMカートリッジは正しく入っている?</li> <li>4. テレビのチャンネルと切りかえスイッチのチャンネルは同じかな?</li> <li>5. テレビの微同調、輝度、コントラストは調整してあるかな?</li> </ol>
画面がちらちらする。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. テレビのチャンネルと切りかえスイッチのチャンネルは同じかな?</li> <li>2. テレビの微同調はズレてないかな?</li> <li>3. 切りかえスイッチボックスは正しくつながっているかな?</li> <li>4. 切りかえスイッチボックスのスイッチは“COMPUTER”側になっている?</li> </ol>
ゲームカートリッジを入れたのに動かない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ゲームカートリッジはきちんと入っているかな?</li> <li>2. ゲームカートリッジの先は汚れていない?</li> </ol>
カセットテープのプログラムをロードできない。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. カセットテープレコーダー接続用ケーブルは正しくつながっているかな?</li> <li>2. カセットテープレコーダーの音量調整が小さすぎないかな?</li> <li>3. ラジカセを使っているときに切りかえスイッチはテープのほうになっているかな?</li> </ol>
とつぜん止まった。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞬間的に停電したとか、電源スイッチが OFF になったとか、電源アダプタがぬけちゃったということはないかな?</li> <li>2. 同じコンセントで、電気そうじ機や電子レンジを使ってないかな?</li> <li>3. つなげたものはきちんとつながっているかな?</li> <li>4. プログラムにまちがいはないかな?</li> </ol>



取扱説明書は、これでおしまい。後でまた、  
わからないことが出てきたらもう一度この本  
を読んでください。

くわしいBASICについてはBASICガイド  
を、プログラムをうちこんでみたいキミたち  
はプログラム集を見てくださいね。

では、みなさん、ごきげんよう。



## カシオ計算機株式会社営業本部

東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル  
(〒160) ☎03-347-4811(代表)

## カシオ計算機サービスセンター

旭川	0166-23-8580	〒070	旭川市七条通り8丁目	静岡	0542-81-8085	〒420	静岡市西中原1-4-35
札幌	011-231-2343	〒060	札幌市中央区南一条西12丁目	浜松	0534-64-1658	〒435	浜松市西塚町3-2-4
釧路	0154-24-8575	〒085	釧路市光陽町6-1	豊橋	0532-53-2515	〒440	豊橋市魚町5
青森	0177-22-7466	〒030	青森市勝田2-1-12	名古屋	052-263-0454	〒460	名古屋市中区栄4-6-15
秋田	0188-33-6211	〒010	秋田市中通り6-1-55	岐阜	0582-62-0145	〒500	岐阜市鷹見町8
盛岡	0196-24-2502	〒020	盛岡市本町通り3-19-6	三重	0592-27-5066	〒514	津市鳥居町1-9-1
仙台	0222-27-1404	〒980	仙台市一番町2-3-32	富山	0764-22-2251	〒930	富山市白銀町2-1-1
山形	0236-42-8018	〒990	山形市あこや町3-14-39	金沢	0762-37-8511	〒920	金沢市諸江町下丁93-1
郡山	0249-33-5172	〒963	福島県郡山市香久池2-11-6	京都	075-351-1161	〒600	京都市下京区五条通り堀川東入ル
宇都宮	0286-34-0395	〒320	宇都宮市西大寛2-1-3	大阪	06-362-8181	〒530	大阪市北区南森町2-1-20
前橋	0272-53-3000	〒371	前橋市元総社町92-5	和歌山	0734-31-7807	〒640	和歌山市九家の丁5
水戸	0292-25-6985	〒310	水戸市中央1-2-20	神戸	078-392-4123	〒650	神戸市中央区北長狭通り4-4-18
埼玉	0486-66-8567	〒330	大宮市大成町4-83	岡山	0862-41-8471	〒700	岡山市西古松西町8-21
千葉	0472-43-1751	〒260	千葉市登戸町2-2-76	福山	0849-24-2830	〒720	福山市南本庄町2-1-30
東京	03-862-4141	〒101	千代田区神田佐久間町2-23	広島	082-263-1090	〒730	広島市南区稲荷町4-1
中央	03-583-4111	〒106	港区六本木2-3-6	山口	0835-22-6164	〒747	防府市戎町1-10-16
城南	03-787-3721	〒145	大田区上池台1-1-6	高松	0878-62-5240	〒760	高松市亀岡町9-16
城西	03-376-3221	〒160	新宿区西新宿4-2-18	松山	0899-45-2234	〒790	松山市平和通り1-1-5
多摩	0425-23-3531	〒190	立川市錦町3-2-25	福岡	092-411-2684	〒812	福岡市博多区博多駅南1-2-15
横浜	045-211-0821	〒231	横浜市中区弁天通り6-85	長崎	0958-61-8084	〒852	長崎市宝栄町2-26
新潟	0252-41-4105	〒950	新潟市米山3-1-5	熊本	096-367-0650	〒862	熊本市健軍4-1-5
長野	0262-28-9360	〒380	長野市岡田町30-20	鹿児島	0992-56-3575	〒890	鹿児島市上荒田町30-18
甲府	0552-37-6371	〒400	甲府市城東2-22-11				

## PV-7 取扱説明書

昭和59年8月25日 初版発行

昭和59年10月1日 第2版発行

発行——カシオ計算機株式会社  
〒160 東京都新宿区西新宿2-6-1  
新宿住友ビル

企画・編集——カシオ計算機株式会社  
宣伝企画部

制作——SOMARS



**CASIO®**